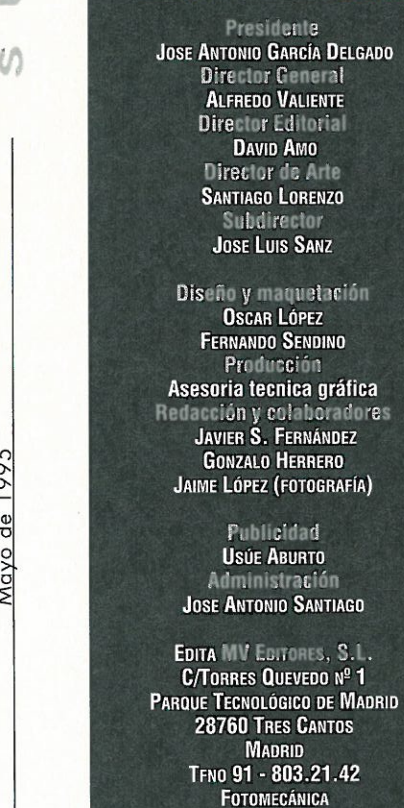

Año I • Mayo de 1995 • 500 Ptas.
Nº 3
ÚLTIMA
GENERACIÓN
Ultra 64
Primeras imágenes de
Killer Instinct y Cruis´n USA
8 413042 152668
00003
© Rareware



El mercado se mueve. La Jaguar de Atari ya está oficialmente en la calle; PlayStation y Saturn llegarán a la vuelta del verano; **Tom Jermoluk**, presidente de Silicon Graphics, ha anunciado que el hardware de Ultra 64 está finalizado y Nintendo comienza en Japón el montaje de los primeros prototipos de la consola más esperada. **Trip Hawkis** potencia su 3DO.

Cuando **ÚLTIMA GENERACIÓN** apareció el 15 de febrero en los quioscos de toda España, muchos criticaron su precipitación. Se equivocaban. Siempre entendimos que nos encontrábamos ante una carrera de fondo, y por eso comenzamos a correr. Han pasado tres fugaces meses, y el trabajo comienza a dar sus frutos: las primeras imágenes de *Killer Instinct* y *Cruis'n USA* para el sistema doméstico Ultra 64 acuden en exclusiva a nuestras páginas. Las promesas de la factoría Nintendo adquieren sentido y el que fuera "proyecto realidad" empieza a justificar su nombre.

El vídeo conseguido por **ÚLTIMA** muestra dos combates de *Killer Instinct*, protagonizados por cuatro de sus personajes (Combo, Riptor, Thunder y Orchid), y el recorrido de dos de los cuatro coches de *Cruis'n USA* por dos de sus escenarios, San Francisco y Nueva York. La visión es clara: en el primero, los gráficos renderizados por los potentes Silicon Graphics poseen los efectos de *morphing* y las mismas luces que Rareware imprimió al simulador en la recreativa; en el segundo, la similitud con el *arcade* es total, aunque no existen elementos de juicio suficientes para dar crédito a los rumores que afirman su superioridad respecto a la versión original.



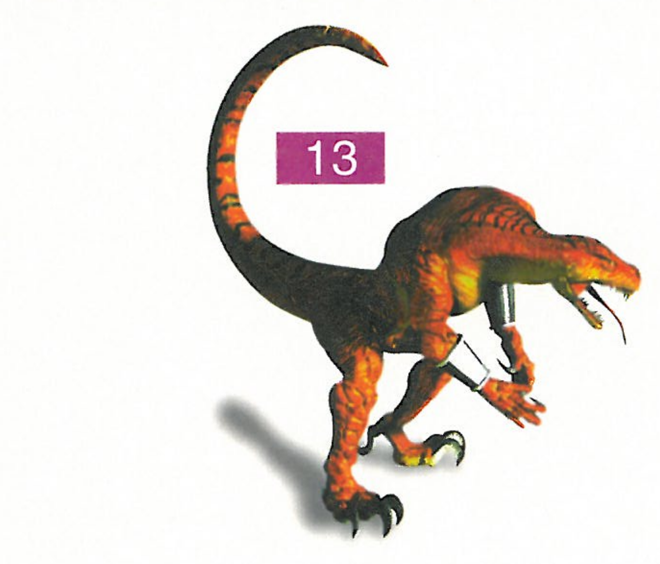
Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
GONZALO HERRERO
JAIME LÓPEZ (FOTOGRAFÍA)

Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

EDITA MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
PROMOGRAF
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
SGEL
DEPÓSITO LEGAL: B-80
M-29459-1994







SUMARIO

opciones

Presentación oficial de Jaguar en España





Products Final, compañía con una larga experiencia en el campo de la informática, irrumpe por primera vez en el mercado de los videojuegos domésticos. Sin una red de distribución consolidada, su adaptación a un mundo tan particular como éste alberga, cuando menos, algunas dudas. La llegada de la Jaguar, primera consola de última generación que se distribuirá oficialmente en España, pone fin a la ausencia de las máquinas de la compañía

El día 5 de abril tuvo lugar, en el céntrico hotel madrileño La Habana, la presentación oficial de la Atari Jaguar.

Con aproximadamente un año de retraso respecto a su aparición en el mercado americano y japonés, Products Final, empresa afincada en Barcelona, ha llegado a un acuerdo con Atari para la distribución de Jaguar en nuestro país.

Juan Ramón Poblet, director de Products Final, y **Lluis Vilella**, de BGC consulting, fueron los encargados de abrir un acto en el que **Jean Richen**, Director de Marketing para Europa de Atari, presentó la máquina y sus características técnicas, conocidas ya por los usuarios españoles gracias al seguimiento que las revistas especializadas han hecho de la Jaguar desde su nacimiento. **Jean Richen** anunció la inmediata comercialización de la consola, que tendrá un precio de venta al público de 39.999 pesetas, cantidad exacta a la que costará el lector CD diseñado por Atari, que estará en las estanterías españolas en pocas semanas, dos meses después de su llegada al resto de Europa.

PRIMEROS TÍTULOS	PRECIO
Consola Jaguar 64 Bit	39.999 pesetas.
Lector CD-ROM	39.999 pesetas.
Crescent Galaxy	8.860 pesetas.
Raiden	8.860 pesetas.
Evolution-Dino Dudes	8.860 pesetas.
Dragon Bruce Lee Story	8.860 pesetas.
Bubsy the Bob Cat	11.120 pesetas.
Zool 2	11.120 pesetas.
Hover Strike	12.850 pesetas.
Tempest 2000	12.850 pesetas.
Cybermorph	12.850 pesetas.
Wolfstein 3D	12.850 pesetas.
Club Driver	12.850 pesetas.
Iron Soldier	12.850 pesetas.
Vall S'Isere Skings	12.850 pesetas.
Kasumi Ninja	13.750 pesetas.
Alien vs Predator	13.750 pesetas.
Doom	13.750 pesetas.
Checkered Flag	13.750 pesetas.



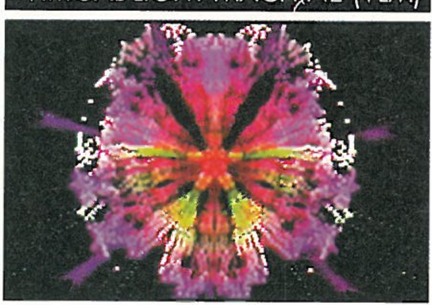
Dos momentos de la presentación oficial de la Jaguar. (Izquierda) Jean Richen, Director de Marketing para Europa de Atari, muestra las posibilidades de la consola. Juan Ramón Poblet, Director de Products Final, explica las razones que han llevado a su compañía a distribuir la máquina.

americana Atari en nuestro mercado, desde que en 1992 abandonase su sede social de Alcobendas, en Madrid. En el acto de presentación se mostraron los nuevos lanzamientos de Jaguar, entre los que destacaba *Burnout*, un simulador de conducción de motos con un tamaño de los *sprites* increíble que no repercute en la velocidad de las acciones, y que borra por completo el pésimo recuerdo de *Checkered Flag* **(ÚLTIMA 2)**. Otro de los protagonistas de la sesión fue *Creature Shock*, juego de ambientación futurista cuya espectacular *intro* está a la altura de las mejores realizadas en la historia del videojuego. *Primal Rage, Batman Forever, Fight For Life, Thea Realm Fighters, Theme Park, Sensible Soccer* y un largo etcétera de títulos, mostraron en Madrid la intención de Atari de no dejar desamparada a su máquina ni a los usuarios españoles.

Las dudas sobre la capacidad de Products Final para competir en el mercado con Sega y Nintendo no pueden ensombrecer, sin embargo, los esfuerzos realizados por la compañía catalana para traer a España una máquina que muchos creímos pasto de importación paralela. Se abre una vía de comercialización olvidada.

Si bien el precio de venta al público de la Jaguar es competitivo, el coste de los cartuchos se nos antoja especialmente elevado, vista la calidad de algunos de ellos. La iniciativa de Products Final es loable, su éxito será el de aquellos usuarios que han apostado desde hace años por las magníficas consolas de Atari, una compañía que les abandonó tras su marcha.

VIRTUAL LIGHT MACHINE (VLM)



Atari ha incluido en su lector CD el Virtual Light Machine, un espectacular sistema que presenta en pantalla trazos luminosos que acompañan a la música que reproduce la Jaguar. El sistema VLM cuenta con 81 tipos diferentes de efectos.

TÍTULOS EN CD-ROM

Baldy:	Atari Corporation
Battlemorph:	Atari Corporation
Blue Lightning:	Atari Corporation
Brett Hull Hockey:	Atari Corporation
League Bowling:	V Real
Creature Shock:	Atari/Virgin
Dragon's Lair:	Ready Soft
Freelancer 2120:	Atari Corporation
Highlander:	Atari Corporation
Jack Nicklaus Golf:	Atari Corporation
Redemption:	Atari Corporation
Soul Star:	Atari Corporation
Space Ace:	Ready Soft
Vid Grid:	Atari Corporation

OPCIONES FUTURAS

Jaguar Voice/Data Communicator:

Sistema desarrollado por Phylon Communications Inc., líder en la tecnología fax/modem/voz. Permite la interconexión entre usuarios vía telefónica. Estará disponible a finales de 1995.

Atari Virtual Reality Headset:

Atari, en colaboración con Virtuality Group plc., está desarrollando el Virtual Reality Headset, un casco de realidad virtual para el que se están programando los primeros títulos. Estará disponible en la campaña de Navidad de 1995.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL CD

Capacidad del CD:	790 megabytes (120 más que en los CD's convencionales).
Velocidad:	Lector de doble velocidad 352K/sg.
Video Standard:	VideoCD (único con opción de cartucho MPEG).
Cinepack Tech.:	Full Motion Video 24 frames/sg.
Disponible:	Europa: 26 de marzo. España: mes de mayo.
Precio:	39.999 ptas.

PICO
El primer juguete de SEGA



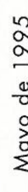
José Ángel Sánchez, Director General de Sega, presentó el pasado 30 de marzo, en el Círculo de Bellas Artes situado en la madrileña calle de Marqués de Casarriera, el primer producto de la división de juguetes de la compañía: Sega Pico, diseñado para niños de 3 a 8 años. Es un pequeño ordenador con apariencia física similar a un portátil que se conecta a la pantalla de televisión, en el que se ha sustituido el teclado por un panel de dibujo sobre el que los más pequeños de la casa pueden dejar correr su imaginación, con la ayuda de un lápiz óptico y botones direccionales. El software de Sega Pico son los Libros Fantásticos. A partir de cuentos con personajes divertidos sacados del universo Sega, el niño puede pintar, componer músicas o realizar ejercicios más complejos. **María de Borja i Solé**, Catedrática de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad Central de Barcelona y Doctora en Pedagogía, acudió al acto de presentación de Sega Pico, producto para el que ha realizado un trabajo de análisis en el que se recogen sus múltiples ventajas pedagógicas. "El objetivo es divertirse jugando, manipulando, interactuando con los personajes y objetos. Los niños van entendiendo la dinámica de los juegos, lo que hacen, y aprenden a hacer lo que quieren. A dominar el juguete y sus posibilidades de juego".

Sega Pico ha obtenido el premio al mejor juguete educativo 1995 del Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas de la Universidad de Valencia, en colaboración con la Asociación de Fabricantes de Juguetes de Valencia (FEJU).

El producto está ya a la venta, a un precio de 35.000 pesetas. Inicialmente, la compañía situará en España cinco Libros Fantásticos, a un precio que oscilará entre las 5.000 y las 7.000 pesetas. Los títulos están traducidos al castellano y tienen como protagonistas a famosos personajes de la factoría japonesa: Tails, Ecco the Dolphin, Mickey y el Pato Donald. Hasta el momento, el juguete ha sido comercializado en Japón y Estados Unidos, donde se han vendido más de 500.000 unidades de Sega Pico y más de 1.000.000 de Libros Fantásticos.







«M2»
Expansión para la 3DO

El equipo de programación de **Trip Hawkins** está desarrollando un nuevo sistema de expansión denominado M2, para potenciar el estándar 3DO y superar en prestaciones a Saturn y PlayStation.

Aunque las posibilidades reales del nuevo sistema son una incógnita, los primeros indicios apuntan a que sus prestaciones pueden competir directamente con el hardware más sofisticado, como el anunciado de Ultra 64. Las posibilidades del sistema M2 para generar imágenes en 3D multiplican por cinco el potencial de la Playstation de Sony. Según datos estimativos, M2 podría alcanzar 1.000.000 de polígonos planos, sin ningún tipo de efectos, y cerca de 700.000 polígonos con *texture mapping.*

El equipo de **Trip Hawkins** ha puesto especial énfasis en la generación de gráficos en tiempo real. De hecho, M2 pretende trabajar con efectos 3D de alta velocidad con *texture mapping, gouraud shading, z-buffering* (recordad que sólo la Jaguar tiene un dispositivo de este tipo) y *MIP (Millions of Instruction Per Second) mapping*, que ofrecerán enormes posibilidades a la 3DO. Para obtener estos resultados se ha rediseñado la versión del Power PC 602 a 66MHz.

Aunque en una reciente demostración el M2 mostró sobradamente su capacidad para producir cambios en personajes compuestos por miles de polígonos y *texturas shaded* en tiempo real, habrá que esperar hasta finales de año para comprobar sus posibilidades.

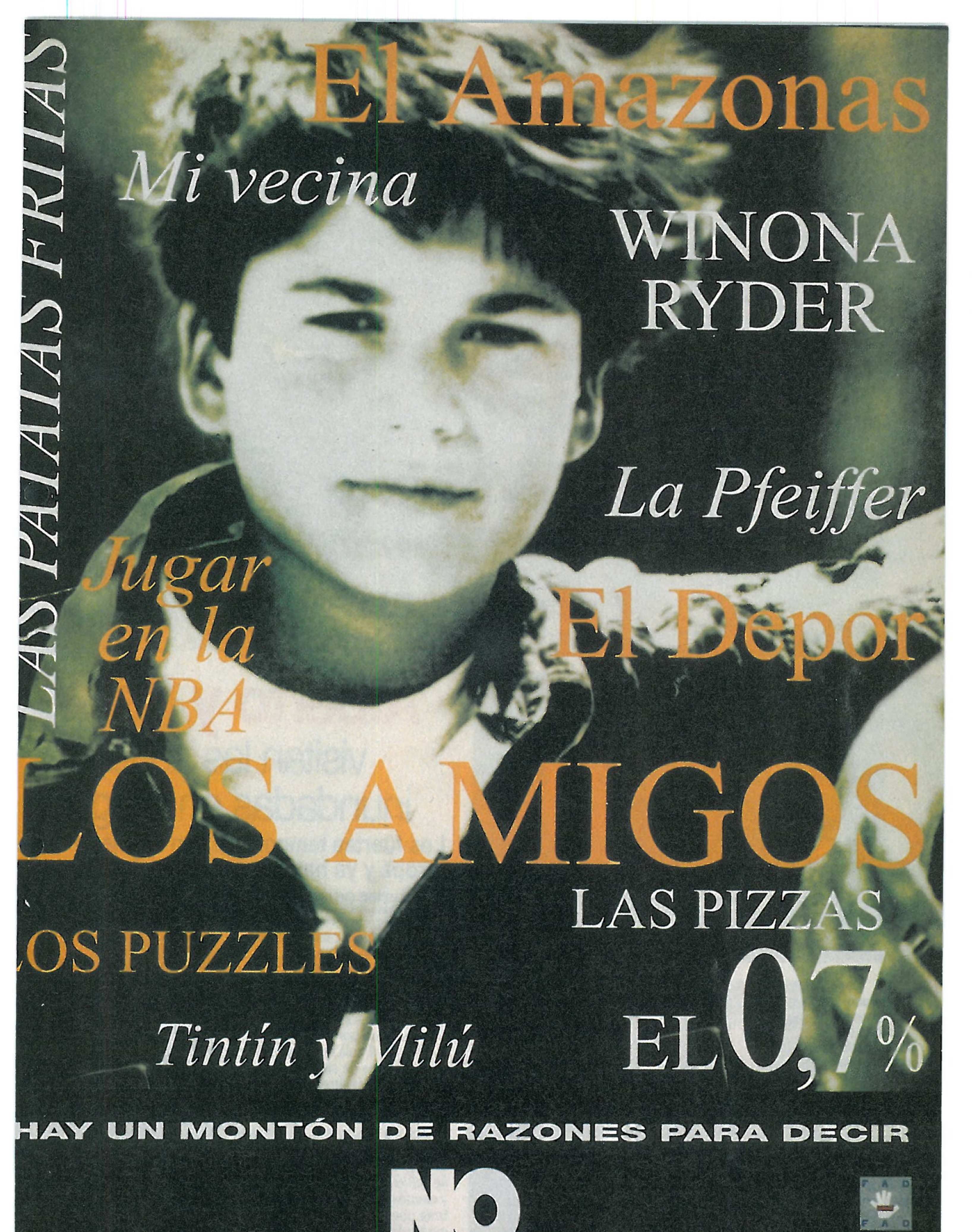


3DO

MIP MAPPING

Su misión es mejorar la calidad de los gráficos en 3D. Juegos realizados con la técnica Raycastling utilizan bitmaps cuando el jugador se aproxima a un objeto, creando una excesiva pixelación. MIP MAPPING intercala información entre los píxeles originales para crear una definición menos tosca.

Gráficos	– 1.000.000 polígonos planos/sg. – 700.000 polígonos/sg. con efectos *(texture mapping, light sourcing, MIP mapping)* – 100 millones de pixels/sg. *throughput.* – RLE compresión/descompresión.
Coprocesador	– Gaphic ASIC – 10 coprocesadores para gráficos/audio
Resolución	– 640x480 en 24bit o 16bit color. – 320x240 en 24bit o 16bit color.
CPU	– PowerPC 602 a 66MHz.
Memoria	– 32Mbit. SDRAM plus NVRAM. – 528Mb/sg. bus bandwidth.
Sonido	– DSP a 66MHz, 2K cache.
Disponibilidad	– Cartucho para potenciar la 3DO: diciembre de 1995 – Consola con tecnología M2: sin determinar
Precio	– 25.000 pesetas, aproximadamente.


LAS PATATAS FRITAS
El Amazonas
Mi vecina
WINONA RYDER
La Pfeiffer
Jugar en la NBA
El Depor
LOS AMIGOS
LAS PIZZAS
LOS PUZZLES
EL 0,7%
Tintín y Milú
HAY UN MONTÓN DE RAZONES PARA DECIR
NO.
FAD
FUNDACION DE AYUDA CONTRA

versión beta

Las primeras imágenes de Killer Instinct y Cruis´n USA para Ultra 64, que ÚLTIMA ofrece a sus lectores en rigurosa primicia informativa, son las protagonistas de Versión Beta. Gotha, Team Innocenti y Power Kingdoms son títulos cortado por los patrones del software japonés.



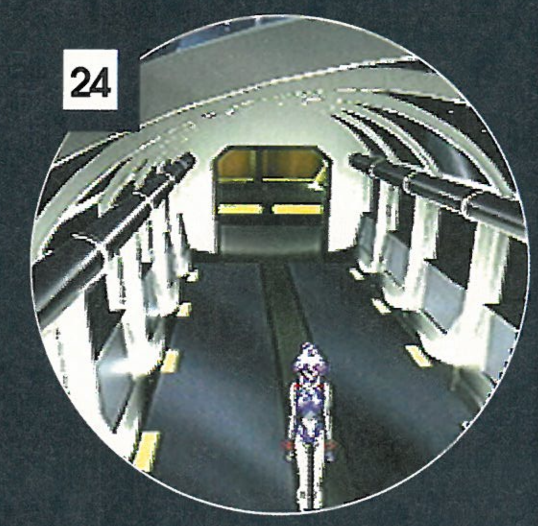
14



28



22



24

Ultra 64
Killer Instinct & Cruis´n USA

por J. Luis Sanz


Nombre original : Killer Instinct
Realización : 1995
País : Japón / EE.UU.
Compañía : Nintendo / Williams
Programación : Rareware
Soporte/megas : Cartucho / ¿?

Tom Jermoluk, presidente de Silicon Graphics, ha anunciado que el hardware de la Ultra 64 ya está acabado, y que las piezas han viajado a Japón para que se ensamblen los primeros prototipos. **ÚLTIMA** ofrece a sus lectores, en exclusiva, las primeras imágenes de los dos juegos desarrollados para la máquina de Nintendo: Killer Instinct y Cruis´n USA.


Glacius


Combo

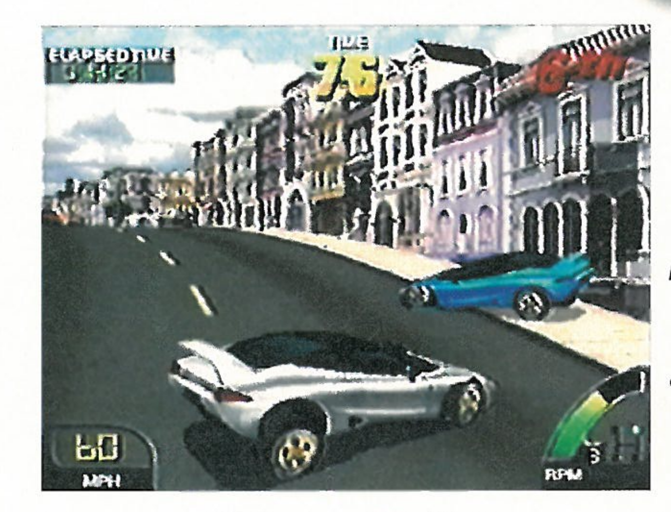

Nombre original : Cruis´n USA
Realización : 1995
País : Japón / EE.UU.
Compañía : Nintendo / Williams
Programación : Interno
Soporte/megas : Cartucho / ¿?



Once son los luchadores que podemos elegir en Killer Instinct, tanto en la máquina arcade como en la Ultra 64. Las imágenes obtenidas por ÚLTIMA reflejan que el menú de elección de personaje no ha variado.

Cinder

Cuando Nintendo comenzó a trabajar en el 'proyecto realidad' y contrató los servicios de Silicon Graphics para el desarrollo de la tecnología Ultra 64, anunció que la nueva consola estaría finalizada antes de las Navidades de 1995, y que su coste sería inferior a los 250 dólares, unas 35.000 pesetas. Desde entonces, ha nacido el estándar 3DO, la Atari Jaguar, la Saturn de Sega, la Sony PlayStation o la PC-FX de Nec. Todos estos formatos se han sometido al estudio pormenorizado de la prensa especializada mundial, que las ha diseccionado. Ultra 64 no existe y, sin embargo, son muchos los que han vaticinado la superioridad manifiesta del formato con sus rivales más fuertes, PlayStation y Saturn. Miles de rumores, promesas nacidas del seno Nintendo y filtraciones desde Japón, Estados Unidos y Europa, han contribuido a crear unas expectativas con las que la compañía japonesa contaba para paliar su retraso respecto a las demás consolas de última generación. Todo han sido conjeturas para saciar las ansias de conocimiento de millones de usuarios... hasta hoy. La aparición de las imágenes de los dos primeros juegos programados para el formato doméstico de la Ultra 64, imágenes que **ÚLTIMA** ofrece en exclusiva a sus lectores, suponen el primer documento que aleja a la máquina de Nintendo del plano de las ideas para convertirse en una realidad tangible. El hardware de la Ultra 64 ya está finalizado y **Tom**



En el vídeo de Cruis´n USA aparecen dos circuitos. Nintendo afirma que los escenarios se pierden en el infinito y, sin embargo, en las imágenes irrumpen en pantalla a una distancia determinada.

Jermoluk, presidente de Silicon Graphics, ha anunciado que las piezas están en Japón para que Nintendo ensamble los primeros prototipos, que no tomarán forma definitiva hasta el próximo otoño. Las imágenes conseguidas por **ÚLTIMA** muestran dos combates de *Killer Instinct*, con cuatro de los once protagonistas (Combo, Raptor, Thunder y Orchid), y el recorrido de sendos coches de *Cruis'n USA* por otros tantos escenarios: San Francisco y Nueva York. Aunque la cautela nos aconseja esperar a la máquina para emitir juicios que hoy son sólo ejercicio de visionarios, lo cierto es que las imágenes indican que las promesas de Nintendo pueden ser ciertas, y que el tiempo



Efecto de luz en el brazo de Thunder.



Los destellos están especialmente cuidados.



que ha tenido para perfeccionar su formato ha podido dar los frutos deseados. Se dicen muchas cosas, se vierten dudas sobre si las conversiones entre el sistema que inserta la recreativa y la consola doméstica serán diferentes. La noticia oficiosa de que la versión doméstica de *Cruis'n USA* tendrá más megas que la recreativa merece cuando menos el escepticismo, porque las imágenes no permiten esa profundidad de comentarios.

ESTRATEGIA PARALELA

Cuando en abril de 1992 Erbe presentó en sociedad la Súper Nintendo, no dudó en utilizar la superioridad técnica de la nueva



Las imágenes muestran polígonos que se pierden.

consola respecto a su gran competidora en el mercado de los 16 bits, Mega Drive. En el vídeo de aquella presentación se hizo hincapié en tres detalles: el avanzado chip responsable de los efectos en modo 7, el color y el sonido.

Para explicar cada uno de los apartados, Erbe utilizó un juego diferente que comparaba con un cartucho de Mega Drive siempre inferior. *Super Soccer* lució su modo 7 ante el enclenque *Italia 90*, en una comparación a todas luces desigual desde el momento en que los dos conceptos de fútbol eran diametralmente opuestos. La diferencia entre un campo deformándose y otro con *scroll* era evidente.



Fulgore

Para vender el color se pusieron frente a frente las dos versiones del *Ghosts'n Ghouls* de Capcom. La versión Súper Nintendo ridiculizó con su paleta de 4.096 colores a la versión Mega Drive, con tan solo 512, aunque realmente el primero presentaba en pantalla 256 y el segundo 64.

Para la comparación del sonido se escogió a *Super Castlevania*, en el rincón de Súper Nintendo, y *Golden Axe* en el rincón de Mega Drive, en un combate de pesos de diferentes categorías que Erbe no debío apadrinar. El primero había sido considerado en EE.UU. el programa con mejores músicas de 1991. Efectos y melodías atronaron espectacularmente. *Golden Axe* se defendió como pudo del ataque feroz, aunque los responsable de Erbe se encargaron de enseñar las bochornosas digitalizaciones de gritos del cartucho, famosos por su demencial nitidez, similares al graznido de una ave. Así entró en el mercado Súper Nintendo, dos años después de la presentación oficial en París de la Mega Drive y seis meses después del gran *boom* de las Navidades del 91.

Han pasado tres años desde la presentación de la Súper Nintendo,

Rendering





Donkey Kong Country hizo que en 1994 muchos jugadores de consolas descubrieran algo que el cine les había mostrado antes con Jurassic Park o Terminator 2: el poder de los Silicon Graphics. Son máquinas especializadas en el tratamiento y manejo de grandes cantidades de información gráfica. Las técnicas de realización de gráficos 3D permiten manejar cualquier forma, moldearla y someterla a la necesidad del programador. El ordenador cambia los puntos de vista de los objetos, las perspectivas, los efectos de luz y las texturas para obtener un resultado tan espectacular como el bote de Pepsi Cola de la imagen, que parece una fotografía.

y las cosas se repiten. Sega sacó a la venta la Saturn en Japón en el mes de noviembre, con un año de antelación respecto a la fecha en la que Nintendo ha anunciado el lanzamiento de la Ultra 64, estrategia que resume la sabia voz popular en un refrán: "Quien da primero, da dos veces". Sin embargo, la distancia en el tiempo favorece el estudio de la máquina de Sega por parte de Nintendo y facilita la inclusión de chips que la superen. Todo en la teoría. La presentación de Ultra 64 aún se hará esperar, pero los primeros vídeos internos de Nintendo Europa apuntan a que la comparación con el resto de las máquinas de última generación volverá a repetirse.

¿Dónde aplicará Nintendo la comparación? La respuesta apunta en tres direcciones: el manejo de entornos tridimensionales *(Reallity Immersion)*, la utilización de cartuchos, y su consecuencia inmediata: el acceso vertiginoso a la información para proporcionar constantes datos al juego y



La versión beta tiene deficiencias superables.






Killer Instinct mantiene la suavidad de la máquina, aunque los fallos de la versión beta no responden a las dudas suscitadas sobre la veracidad de algunas afirmaciones de Nintendo.

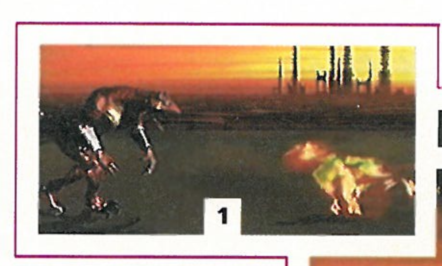




A pesar de que Nintendo nunca ha defendido el gore, Killer Instinct tiene sangre en cada golpe.

desarrollar efectos más complejos.

La rapidez de carga de los cartuchos, casi instantánea, permite que la consola pueda leer continuamente la información para acceder a nuevos datos sin interrumpir el desarrollo del juego. Esto no sucede con los CDs. Debido a su lentitud (300 Kb por segundo), muchas de las posibilidades de las máquinas se desaprovechan por la imposibilidad de obtener datos sin paralizar el transcurso del juego. Este punto tiene un segundo matiz que Nintendo tendrá muy en cuenta, o así lo anuncia: la facilidad para potenciar los gráficos. No se obtiene el mismo resultado al acercar a un personaje con efectos de reescalado, que afecta únicamente al tamaño del pixel, que leer directamente la información desde el cartucho para cargar ese objeto sin ampliación y



Morphing









Si la Súper Nintendo incluía efectos de reescalado y deformación de gráficos gracias al modo 7, el hardware de la Ultra 64 maneja en Killer Instinct morphing con la misma facilidad que lo hace la recreativa original, además de los efectos de texture mapping y gouraud shading. Como anunció Silicon Graphics, cualquier transformación puede ser generada por la consola.

sin pérdida de la definición.

Daytona USA, de Sega, genera el decorado de manera súbita: los bloques de gráficos no están en pantalla sino que, al avanzar, llega un momento en que la consola los coloca de repente. Según los técnicos de Silicon Graphics, eso no sucederá en la Ultra, ya que ese gráfico, de una manera u otra, siempre estará colocado en el escenario. En el dossier y las imágenes que Nintendo Europa maneja, se puede contemplar una ciudad lejana a la que nos acercamos, una ciudad que está ahí y no irrumpe de pronto. El escenario no sufre alteraciones repentinas de tejados que aparecen, ni bloques de pisos perdidos por un defecto similar a los *flickeos* de las consolas de ocho bits. Si las revelaciones de Nintendo y Silicon Graphics fuesen ciertas, estaríamos ante una máquina de unas posibilidades increíbles. Sin embargo, las imágenes están seleccionadas y nuestros ojos no han visto el juego, condición que obliga a esperar.



Spinal

KILLER INSTINCT

La importancia de los juegos de lucha es trascendental para el futuro de los nuevos soportes. Lo que parece extraño es que Nintendo, Williams y Rareware se hayan lanzado a producir un juego que retoma las normas más clásicas, heredadas de *Street Fighter II* o *Mortal Kombat*, sin entrar a formar parte del club fundado por *Virtua Fighter* en 1992.

Killer Instinct es un sencillo juego de lucha que transforma los planos de *scroll* de los escenarios por entornos 3D, con polígonos y personajes creados en complejos equipos Silicon Graphics para tratamiento de entornos tridimensionales, en lugar de digitalizarlos de fuentes reales.

Los gráficos de los luchadores son digitalizaciones de los *renders* creados en los Silicon Graphics, por lo que son planos en 2D. La tridimensionalidad se pierde al ser una estructura que sólo puede ser contemplada desde un punto de vista. En este detalle se diferencia de *Toh Shin Den* o *Virtua Fighter*, porque la acción se realiza sobre una línea imaginaria fija, no existe la posibilidad de girar alrededor del tatami, lo cual no resta espectacularidad porque se han utilizado todos los efectos de *morphing* y luces que la consola es capaz de generar.

En las primeras imágenes de *Killer Instinct* llaman poderosamente la atención los maravillosos destellos de luz de algunos impactos, que son imposibles de realizar sin complejas combinaciones de *ghost layering* en otros soportes.

Por el origen electrónico de los personajes, Nintendo y Williams se han permitido el lujo de aplicar luces a toda la escena. Cuando un



Thunder

CARTUCHOS

Ventajas

La principal virtud de los cartuchos es la velocidad de acceso, infinitamente más rápida que la de un CD, puesto que permite a la consola obtener los datos sin apenas ralentizar el juego. Los cartuchos han sido siempre fuente de progreso porque aceptan la inclusión de chips que potencian las posibilidades de la máquina: los DSP y Súper FX de Súper Nintendo, el SVP de Sega, o los chips que otorgaban más colores a juegos de NES.

Inconvenientes

Un cartucho cuesta a la compañía que los distribuye una media de 4.800 pesetas, precio que puede oscilar con el cambio del Yen. Este coste (que contrasta con las escasas 100 pesetas de un CD) hace que el precio final de venta al público se eleve más allá de las 8.000 pesetas para contar con el margen de beneficio perseguido por las empresas. El cartucho no tiene la capacidad de albergar los 650 Mbytes de un CD, a pesar del invento de la megamemoria que Nintendo anuncia.

luchador lanza una bola de energía, su brazo y cuerpo toman la coloración de la magia además de impactar en el contrario con un logrado flash.

Las imágenes reflejan que Nintendo ha encontrado la manera de traspasar todas sus máquinas recreativas sin apenas esfuerzo al sistema doméstico. Además, si la compañía japonesa logra comprimir en sus anunciados cartucho de megamemoria una media de información equiparable a la que se nos ofrece un CD, habrá dado una lección al sector; si no es así, el usuario le pedirá explicaciones.

El tiempo dará y quitará razones. En pocos meses sabremos si el riesgo asumido por Nintendo al lanzar su consola más tarde que los demás es exagerado, aunque la distancia que separa a la aparición en Japón de la Saturn y la PlayStation con la futura presentación de la Ultra 64, se ha visto reducida en EE.UU. y Europa. En España la máquina de Sega y la de Sony estarán a la venta, presumiblemente, en septiembre.

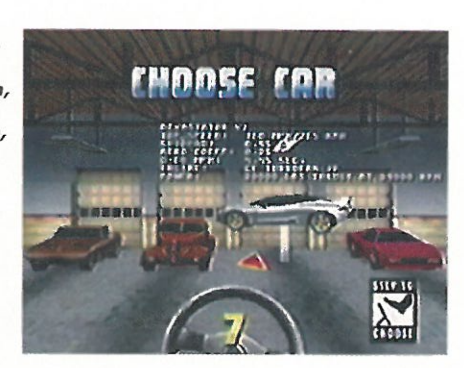
En Cruis'n USA hay texture mapping. Killer Instinct posee escenarios con efectos de gouraud shading que son generados por la Ultra 64.



CRUIS'N USA

Poco se puede decir aún de *Cruis'n USA* en su versión doméstica más allá de las promesas y comentarios nacidos del seno de Nintendo, y las filtraciones que afirman su superioridad técnica sobre la recreativa, que no merecen mayor crédito. Ya se ha anunciado que mantendrá las características de la máquina *arcade* original **(ÚLTIMA 1)**, y las informaciones oficiosas afirman que la versión doméstica tendrá mucha más memoria, aunque Nintendo no se pronuncia en este sentido. Lo que sí parece claro es que la colaboración de Nintendo y Williams para el desarrollo de proyectos conjuntos es un arma para paliar la desventaja de la compañía japonesa con Sega, que se nutren de conversiones recreativas propias, y Sony, que cuenta con el apoyo de Namco.

El regreso de Nintendo al mundo de las recreativas es una grata noticia, tras los muchos años de ausencia después de que sus primeras máquinas fueran recibidas



La capacidad de los cartuchos de Ultra 64 permiten, como en el sistema Neo-Geo, hacer conversiones exactas. Los cuatro vehículos de Cruis´n USA mantienen las prestaciones gráficas y el comportamiento de la máquina.



Ripter

sin mucho entusiasmo, si exceptuamos a los *Donkey Kong*.

En 1983 Nintendo tenía claro que su mercado no estaba en los salones recreativos, sino en los hogares de todo el mundo. Fabricó la Famicon (Nintendo Entertainment System), que arrasó en ventas e inició el camino para el actual mercado de consolas. Sin embargo, la relevancia que han adquirido las recreativas como plataformas para la creación y promoción de títulos para las máquinas de última generación, obliga a la compañía nipona a invertir en sus propios desarrollos, entre los que se encuentra *Cruis'n USA*, el simulador de conducción estrella de su Ultra 64.

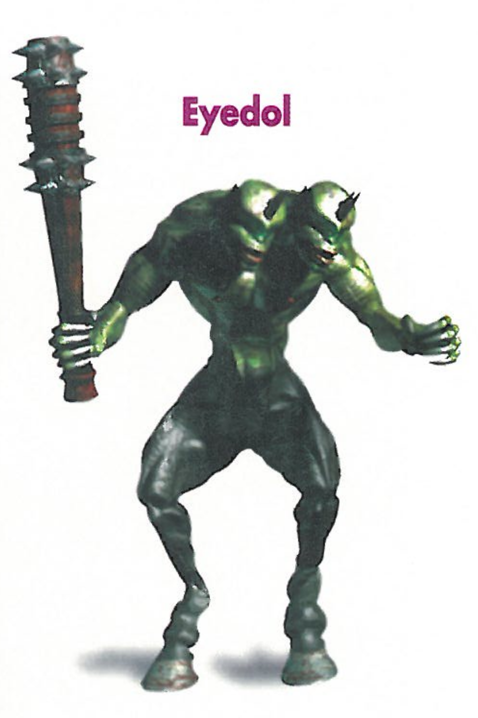
Hay puntos que han quedado muy claros. El primero de ellos es que su obsesión por personalizar los títulos ha hecho que el simulador de conducción se aleje de las líneas de actuación de Sega y Namco para evitar la comparación con *Daytona* y *Ridge Racer*. *Cruis'n USA* es un *Out Run* aventajado, con multitud de fases y una competitividad marcada por el crono, eso sí, con los polígonos como principales protagonistas.

Las primeras imágenes de *Cruis'n USA* para la Ultra 64 en su versión doméstica tienen un parecido gráfico sobresaliente con la recreativa, aunque es una referencia demasiado leve. Los rumores sobre las mejoras introducidas respecto al original adquieren consistencia, aunque casi parece una obligación vistas algunas carencias de la recreativa, como la ralentización del juego por la gran cantidad de elementos en pantalla que maneja. Hay un detalle que genera duda: los escenarios y las formaciones de polígonos no se pierden en el horizonte como anunció Nintendo, sino que irrumpen a una distancia determinada. La versión es beta, lo que obliga a esperar para conocer la verdad.



Las animaciones de victoria son sobresalientes, aunque la Ultra 64 no genera las imágenes, sino que han sido grabadas previamente.





Eyedol

CÓMO SE GENERA UN GRÁFICO EN 3D

Sin entrar en detalles técnicos, la realización de un gráfico en 3D y su plasmación en un juego llevan un proceso de cinco etapas: el modelado, la animación, la visualización, la aplicación de texturas y la grabación de la animación obtenida.

El modelado es la creación del objeto. *Donkey Kong* o cualquiera de los personajes de *Killer Instinct* necesitan un largo proceso para obtener los polígonos, elipses y círculos que forman su estructura básica. Estas formaciones pueden ser tantas como los programadores quieran, porque al final la consola manejará un gráfico en 2D.

Sistemas muy avanzados de modelado permiten hacer figuras de plástico e introducirlas en unos dispositivos que escanean punto por punto el contorno de la figura. Una vez que está perfectamente generada, comienza el proceso de animación. La visualización, evidentemente, es la presentación de todos los fotogramas generados para comprobar si el proceso anterior ha sido realizado de manera correcta. La aplicación de texturas y focos de luz se realiza sobre las distintas formas geométricas. En este paso se produce también la colocación del foco de luz, que determinará qué lugares de la figura se encuentran en sombra o iluminadas.

Una vez que el diseño está terminado, los movimientos depurados y las texturas y las luces aplicadas, el gráfico es renderizado.

ESTUDIO DE ANIMACIÓN 3D

Modelado 3D → Animación 3D → Visualización → Grabación de fotogramas / Aplicación de texturas

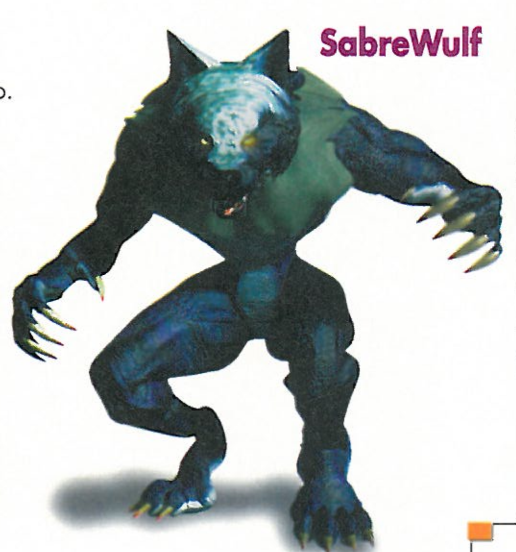
El proceso de renderización, del que se obtiene la imagen definitiva, es el que mayor tiempo consume. El *rendering* es una técnica gráfica que consiste en la representación tridimensional de un objeto sobre el que se utilizan elementos naturales como luces y sombras, que dotan al objeto de una apariencia prácticamente real. Es aquí donde las máquinas demuestran su capacidad de proceso ya que una imagen generada en una resolución media, con 16 millones de colores, puede tardar horas en ser renderizada.

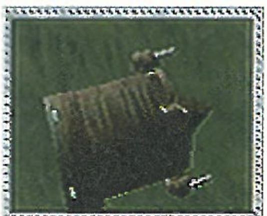
Nadie debe caer en el engaño, aunque la vista se esfuerce en llevarnos a él: tanto *Killer Instinct* como *Donkey Kong Country* tienen personajes planos en 2D, no son tridimensionales, pero su procedencia y las características de color y texturas que poseen les otorgan efectos de profundidad. Estos juegos se diferencian de los poligonales, que sí están en 3D.



El acuerdo entre Nintendo y Williams contempla más títulos para el futuro. La compañía japonesa ha anunciado que la versión recreativa de Mortal Kombat III aparecerá antes del verano. Este título será exclusivo de los sistemas Nintendo.

SabreWulf








Gotha

por J. Luis Sanz

Nombre original : Gotha
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte/megas : CD ROM


Los 32.761 colores de la Saturn muestran su esplendor.

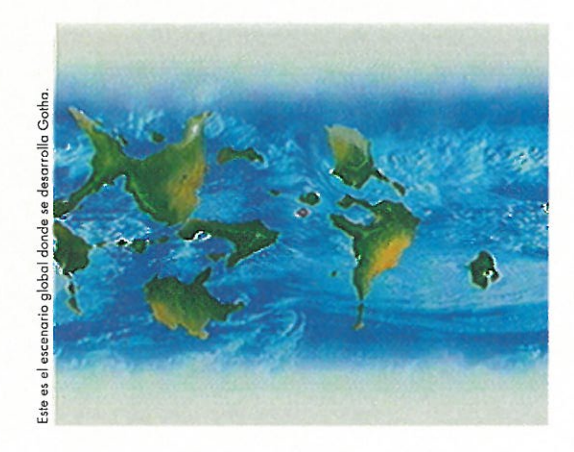
Mientras nadie diga lo contrario, los juegos japoneses de estrategia, que tan buena acogida tienen entre un público más dado a utilizar la inteligencia que el instinto, están llamados a convertirse en el apoyo a la calidad de las nuevas consolas más allá de los *arcades* que están obligadas a presentar con generosidad.

Gotha nos regala un guión espacial, de naves e ingenios destructivos que incorpora las técnicas vanguardistas de las nuevas máquinas. ¿Polígonos? Exacto, una buena ración cada cierto tiempo, el justo mientras medimos nuestros movimientos antes de atacar o defendernos de los enemigos.

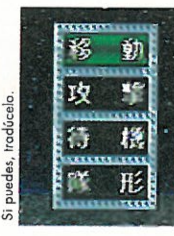
Para que os hagáis una idea de cómo es *Gotha*, baste una comparación: *Star Trek* y *Star Wars*. La primera tiene un marcado sentido estratégico, la acción siempre es inducida, no la presenciamos en primer plano, tenemos que imaginarla a través de las pantallas principales y mediante los diálogos de cada uno de los técnicos de la Enterprises. En *Star Wars* es muy distinto. Las secuencias de acción se ven, se pueden tocar, el espectáculo montado alrededor de los láseres puede palparse; es acción pura y dura, un *shoot'em up* cinematográfico.

Gotha es más *Star Trek* y muy poco *Star Wars*, con todas las diferencias, ventajas e inconvenientes que eso supone.

Estrategia versus acción, ese es el dilema que tenéis que resolver para encontrar lo que diferencia a *Gotha* de un shoot'em up convencional.


Este es el escenario global donde se desarrolla Gotha.



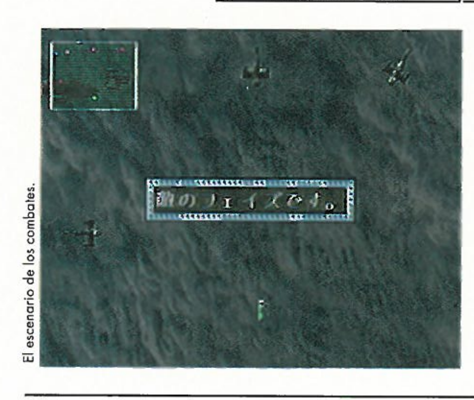


Si puedes, tradúcelo.



Las secuencias animadas son realmente espectaculares, algo a lo que ya nos tienen acostumbrados los nuevos soportes, a pesar de que sean muy pocos los títulos de reflexión como Gotha.

Combates



El escenario de los combates.

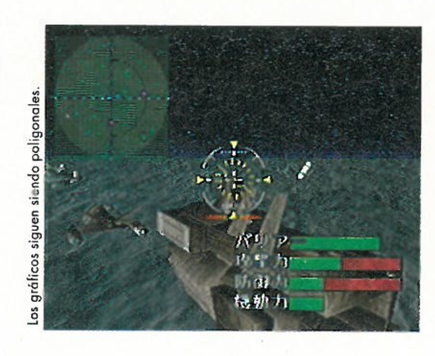
Los combates se realizan sobre un hipotético tablero en el que movemos todas nuestras fichas siguiendo unas pautas determinadas previamente. No es un shoot'em up, sino un estrategia puro y duro; un juego de tablero con animaciones.

El juego de Sega tiene un tablero, donde movemos nuestros barcos estelares y atacamos a los contrarios con precisos movimientos predefinidos, un puro juego de mesa, que no de rol, con secuencias animadas que alegran la vista.

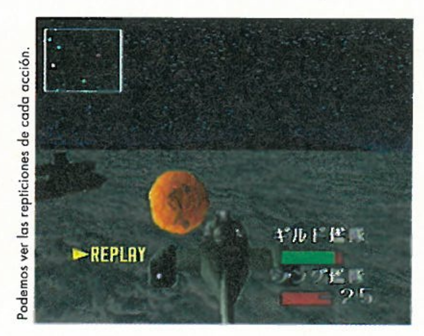
No podemos atacar como un elefante entrando en una cacharrería, sino que debemos concebir un plan de ataque o defensa y realizarlo punto por punto, sin precipitación.

Gotha no tiene sentido sin reflexión. Para prosperar aquí hay que pensar y ese pequeño detalle, que no está al alcance de muchas personas que juegan con una consola y muchos que jamás han cogido un pad, se debe tener en cuenta antes de adquirirlo. No se trata de un programa exclusivo para mentes privilegiadas, porque ni siquiera es nuevo en sus maneras de juego, ya utilizadas en los viejos *Star Control* de Accolade y determinados lanzamientos japoneses como los *Great Battle*. En todo caso, parece diseñado para un público fiel y no muy entendido, algo que, lejos de merecer una crítica, demuestran la preocupación de la compañía por satisfacer a las minorías.

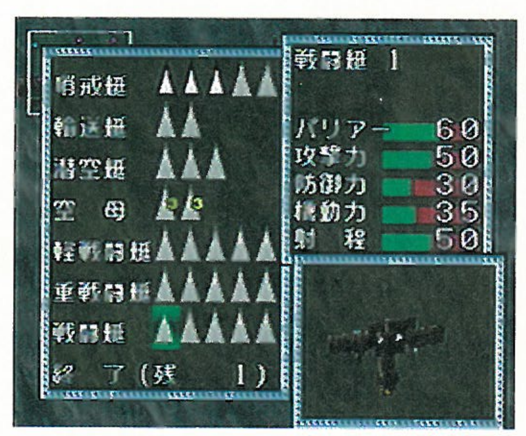
Seguimos insistiendo en que los textos en japonés no ayudan mucho al jugador occidental, pero es algo que sólo perjudica a quienes no lo traducen, puesto que pueden convertirse en pasto de vitrina polvorienta, en relleno para adornar los huecos de las muchas tiendas de importación paralela a la que parecen condenados.



Los gráficos siguen siendo poligonales.



Podemos ver las repticiones de cada acción.



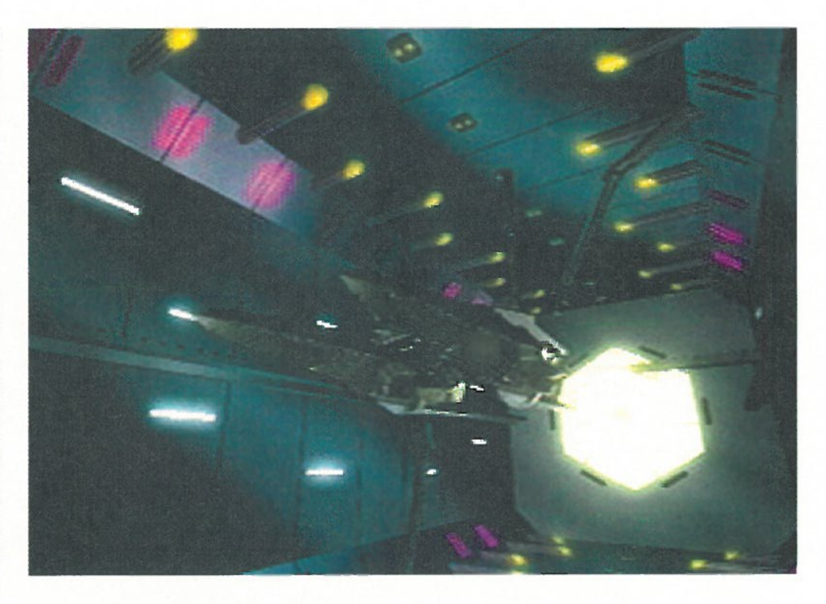
Cada nave tiene unos niveles de ataque y defensa que son determinantes para afrontar un combate con garantías.



Team Innocent

por Gonzalo Herrero

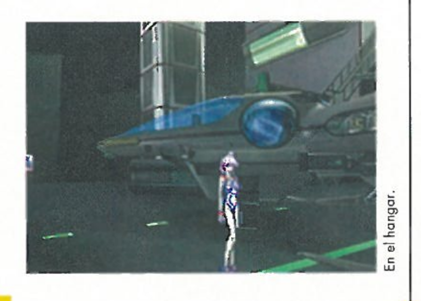
Nombre original : Team Innocent
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Hudson Soft
Programación : Interno
Soporte/megas : CD ROM



Todos las naves del programa están realizadas en ordenadores de gran potencia cuyas imágenes se importan a la PC-FX. Recuerdan en algunos casos a las maravillosas intros de Psygnosis para Amiga.

La trayectoria de Hudson Software es paralela a Nec en el desarrollo de la PC-FX y en los lanzamientos para sus soportes más pequeños. Turbografx y sus posteriores versiones con CD (Turbo Duo, Turbo Duo R, etcétera), fueron escenario predilecto de su *software*. Antes de analizar *Team Innocent*, es importante hacer un recorrido histórico para entender la relación de ambas compañías, y más tarde intentar justificar el motivo por el cual las producciones para PC-FX parecen alejarse del usuario occidental.

Durante la década de los 80, Hudson se consolidó como compañía de programación gracias a *Bomberman*, un juego que es a los *arcades* lo que *Tetris* a los programas de inteligencia. *Dinablaster*, distinto nombre para el mismo título, tiene ya 15 años a sus espaldas y obtuvo su mayor reconocimiento en las versiones para consolas Nintendo, amén de la recreativa que fue



En el hangar.

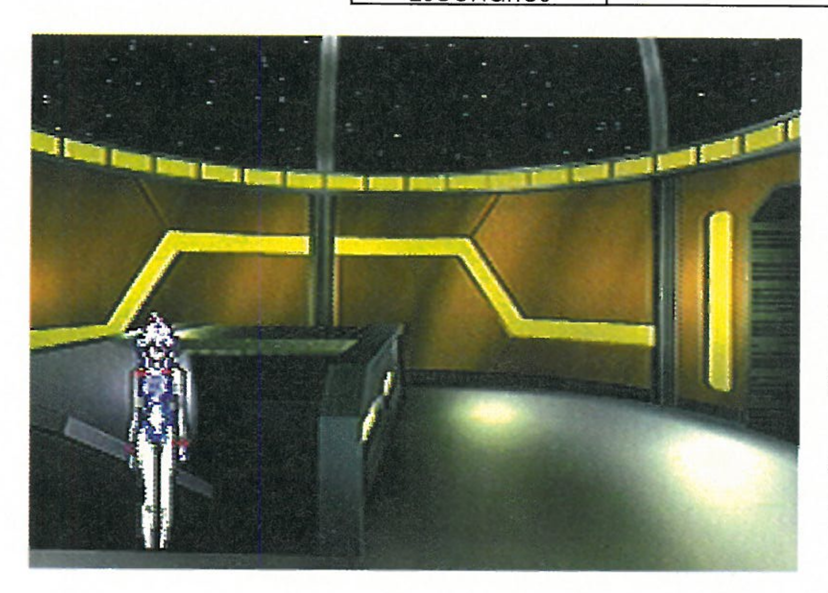


En el pasillo.



La disposición de los elementos es muy similar al de las grandes aventuras para ordenador. Al fondo, tenéis el ascensor para acceder a niveles superiores.

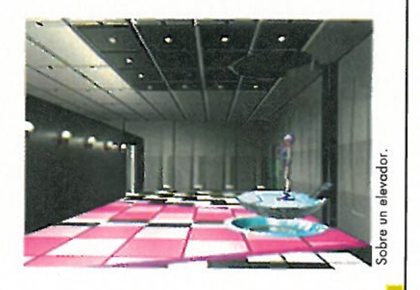
Escenarios



Una de las mayores ventajas de los nuevos soportes es su capacidad para manejar 16,7 millones de colores, lo cual provoca que las digitalizaciones de los escenarios no pierdan excesiva definición al ser ampliadas.



En los aseos.



Sobre un elevador.



El personaje que manejamos no está realizado con efectos tridimensionales, su estructura es 2D y no da la sensación de estar integrado en los escenarios.

convertida para los ordenadores de la época por Ubi Soft.

Bomberman es el buque insignia de Hudson (aunque muchos aficionados tengan en sus corazones títulos diferentes) de una larga lista de juegos que siempre aportaron buenas dosis de diversión. La saga *Adventure Island*, que compitió en los comienzos de Súper Nintendo con los gigantes *Super Mario World*, *Super Castlevania* o *Super R-Type* (título de Irem con el que se encontró años más tarde en la batalla de la Turbografx/PC Engine), contó con numerosas versiones para todos los formatos conocidos, a excepción de los de Sega, cuyas consolas han sido un difícil caldo de cultivo para la llegada de las producciones de Hudson, hasta el lanzamiento de *Mega Bomberman*, para Mega Drive, hace pocas fechas. *Castlevania* de Konami y *Super Adventure Island* pasan por ser dos de los juegos con mejor banda sonora de la historia anterior a las máquinas de última generación. **Yuzo Koshiro** (*Shadow Dancer*, *Revenge of Shinobi* o *Streets of Rage I y II*) fue el responsable de la partitura del laureado título de Hudson, que tenía más valor incluso que el juego, aunque es justo reconocer que para la época era un título recomendable.

Bonk (conocido también como *B.C. Kid*) es un producto de la factoría Hudson en estado puro, la mascota de las consolas Nec y el protagonista de las versiones realizadas del cartucho homónimo para Game Boy y Súper Nintendo. El resto de programas para Turbografx inspirados en el personaje, *Bonk* y *Bonk Revenge*, son un alegato continuo al sano sentido del humor. Estos juegos tuvieron problemas de censura en EE.UU. por absurdas interpretaciones que encontraron un alto contenido sexual en un título inocuo, donde uno de los poderes del protagonista era dar besos a sus enemigos. Besos castos que escandalizaron a los mojigatos

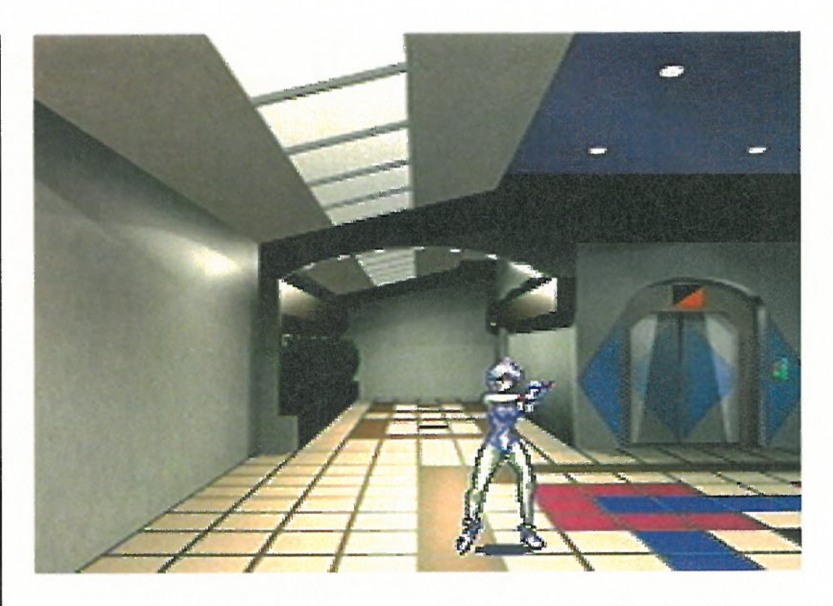




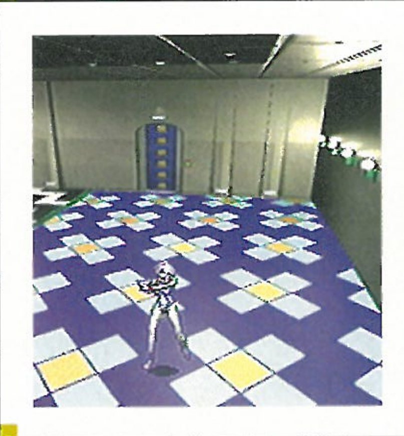
norteamericanos.

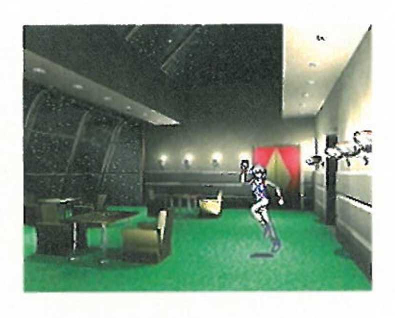
Hudson se ha comprometido con la nueva máquina de NEC, PC-FX, con dos títulos netamente japoneses: *Battle Heat* **(ÚLTIMA 1)** y *Team Innocent*. El segundo es fiel a la estructura de aventura gráfica con textos íntegros en japonés, motivo por el cual y salvo que el interés de los lectores lo solicite, no haremos excesivos juicios de valor ni estableceremos puntuaciones por un mero ejercicio de coherencia. Es difícil evaluar un producto en el que hemos avanzado simplemente por el método del ensayo-error, método que no permite extraer su esencia, la historia. No es la primera vez que esto sucede, ni será la última: *Battle Heat*, *Belzerion* para 3DO **(Última 2)** y *Gotha* (Saturn) y *PowerKingdoms* (3DO), que acuden este mes a nuestras páginas.

Team Innocent es una aventura convencional que se desarrolla en el interior de una nave espacial que recurre a escenarios espectaculares, claramente generados en ordenadores más potentes como los Silicon Graphics, que son después digitalizados para ser mostrados en pantalla. Los personajes tienen un parecido marcado a las producciones de los primeros tiempos de Sierra, la vieja LucasFilm (*The Labirynth* o *Maniac Mansion*) y LucasArts (*Sam&Max*). La acción retoma el estilo de la saga *Alone in the Dark*, de Infogrames, con varias

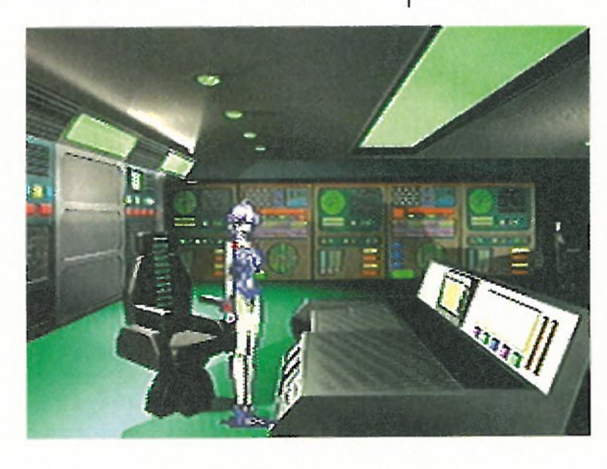


Las acciones se ciñen a la estructura pura de aventura gráfica. Puede saltar, disparar, activar y desactivar o correr. A diferencia de los SCUMM (parser de las aventuras de LucasArts) tenemos que acceder a un menú especial.



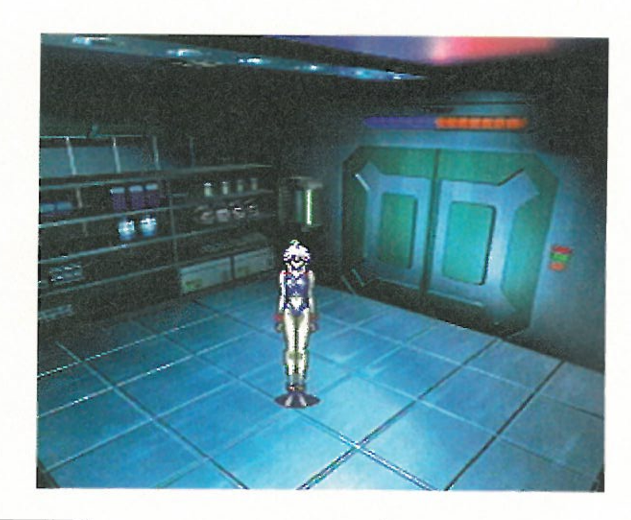


El espléndido diseño de los decorados contrasta con la pobreza de los personajes.



En la sala de control existen dispositivos para activar las máquinas. La escena, como en los juegos parecidos a Alone in the Dark, se puede ver desde distintos encuadres gracias a una cámara imaginaria.



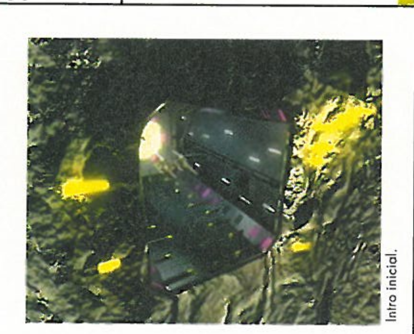


El almacén esconde objetos de indudable utilidad. La dificultad estriba en encontrarlos, aunque es menor a los problemas idiomáticos del título.

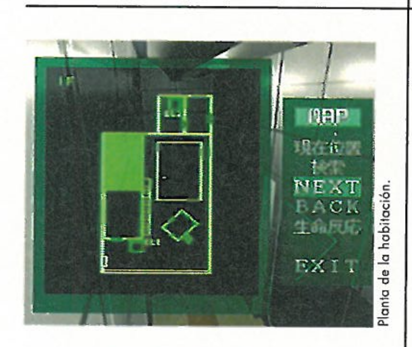
Intros



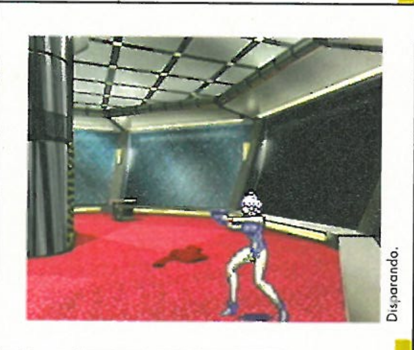
Intro inicial.



Intro inicial.



Planta de la habitación.



Disparando.

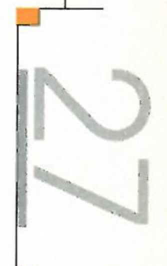


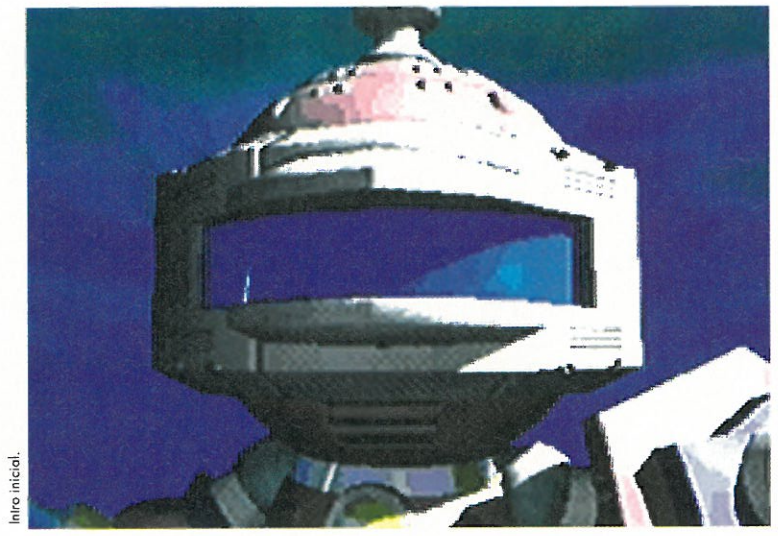
Como todo buen producto en CD, las intros y animaciones especiales tienen la ventaja de contar con las mejoras de las nuevas consolas: rapidez de acceso y color real.

perspectivas para cada estancia.

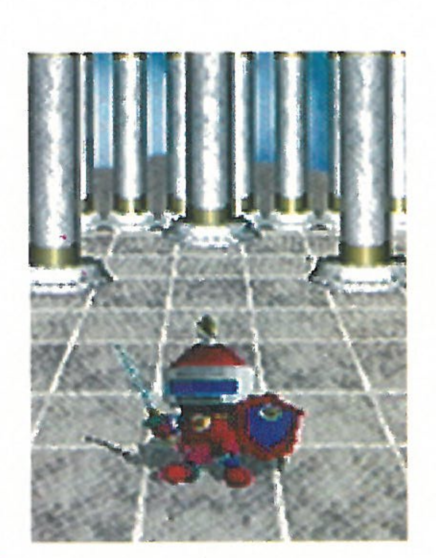
Este método permite que el personaje pueda acceder a lugares que en un plano más general se pierden para desarrollar todas las acciones intrínsecas al género. A pesar de introducir estas características, el personaje parece un apósito, una pegatina sobre el colosal escenario. Utilizar la técnica de *Alone in the Dark* es garantía de espectáculo, pero cuando ésta se plasma con personajes en 2D la sensación se pierde por completo. Aún así, el CD de *Team Innocent* mantiene las premisas del género, que se pueden apreciar incluso sin conocer japonés, con intros y tres personajes que parecen por un momento extraídos de los *Sailor Moon* y derivados.

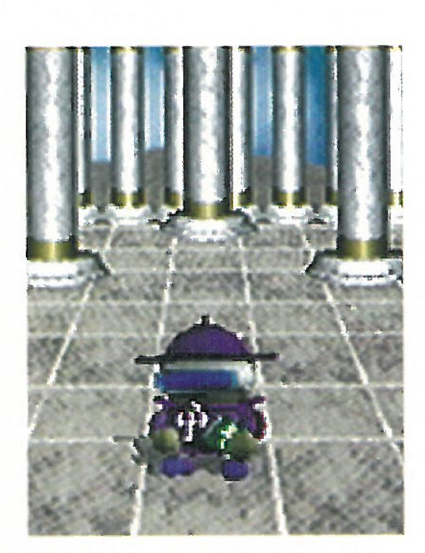
Team Innocent es una superproducción de Hudson, una aventura para un soporte con marcada tendencia hacia un público más cercano a los ordenadores Pc que a las consolas. Lo que si parece claro, después de ver las primeras producciones para la PC-FX, es que NEC apuesta por productos para el heterodoxo mercado japonés que asume cosas difíciles de exportar.




Intro inicial.

POWERKINGDOMS





El género del rol le debe mucho a los *D&D (Dungeons & Dragons)*, siglas bajo las que se acogen multitud de títulos que revolucionaron el concepto de juego de mesa. *RPG* es la abreviatura de *Role Playing Game*, juegos donde cada participante desempeña un papel determinado entre un grupo de personajes que encarnar el bien y el mal. El Master ejerce de maestro de ceremonia, imparte en cada momento las funciones y obliga a que el jugador se ciña a las reglas en todas sus acciones. Esa es la primera ley: en un juego de rol, nosotros elegimos qué queremos ser.

La siguiente norma de oro es que las acciones realizadas determinan nuestro futuro, es decir, si decidimos matar a un campesino que nos ofrecía cobijo, nuestra cabeza tendrá precio a los pocos minutos y pasaremos a engrosar irremisiblemente las filas del mal.

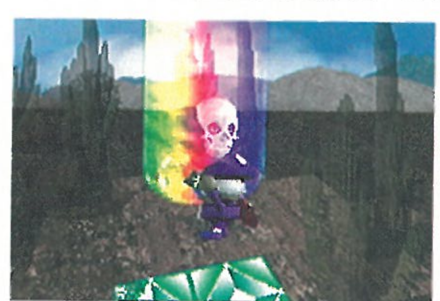
Si no se dan estas dos características, la asunción de un papel y la dependencia de los actos cometidos, un juego no puede ser

por J. Luis Sanz

Nombre original	PowerKingdoms
Realización	1995
País	Japón
Compañía	Panasonic
Programación	Interno
Soporte / Megas	CD ROM



Magias



Entre los poderes al alcance del jugador están las magias, ya tradicionales en este tipo de títulos. Su potencia resta muchos más puntos de energía a los enemigos.

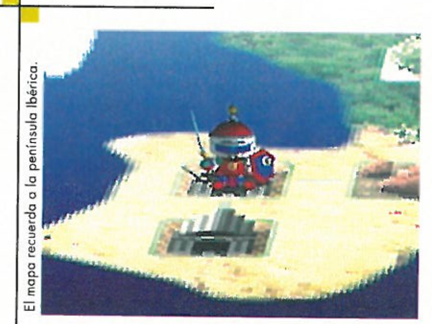
considerado de rol, o al menos eso opinan los más puristas aficionados.

El resto de características intrínsecas al género (combates donde las unidades de energía se rebajan a cada impacto o movimientos limitados por el azarosos resultado de un dado) no son tan determinantes.

Dentro del ámbito de las consolas, cuando un juego suena a raro muchos le cuelgan el cartel de *RPG*. Cuando un título no es *arcade*, utiliza conjuros y derivados, posee movimientos limitados y existen combates en los que se rebajan unidades de energía (la saga *Final Fantasy*, *Mystic Quest*, el clásico *Snatcher* de Konami para los sistemas MSX y Mega CD o *Illusion of Time)* recae sobre ellos un título que no merecen ni necesitan. A todos los que se aventuran a etiquetarlos como *RPG*, habría que preguntarles si se asume y se puede elegir algún rol, o si el programa es capaz de controlar cada decisión para soportar sus consecuencias.

PowerKingdoms no lleva hasta sus últimos extremos las características del género, porque no cumple las dos premisas fundamentales. Es un juego de aventuras donde la calidad de movimientos ha sido cercenada para dar paso a un ingrediente de estrategia enormemente acertado.

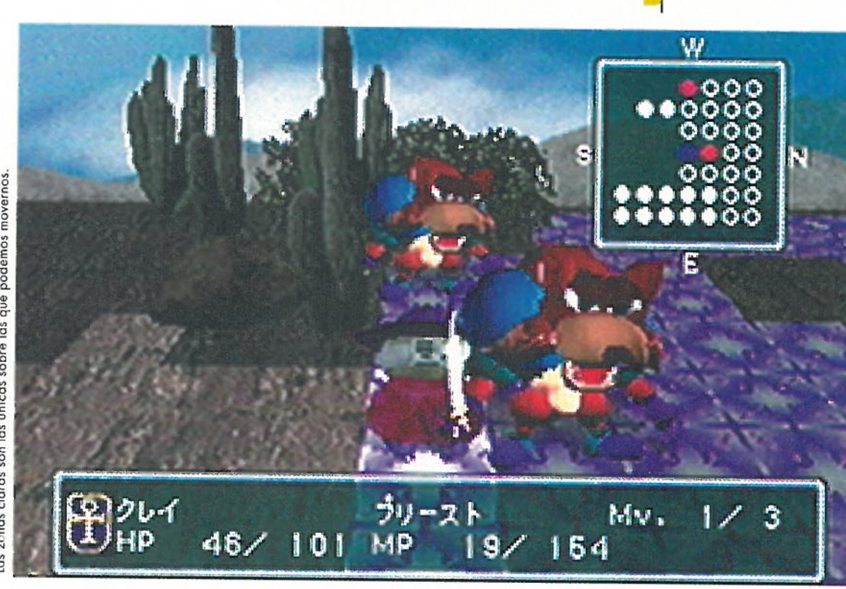
El problema del título de Panasonic es el idioma. Hemos repetido hasta la saciedad que los textos en inglés son un claro inconveniente, así que



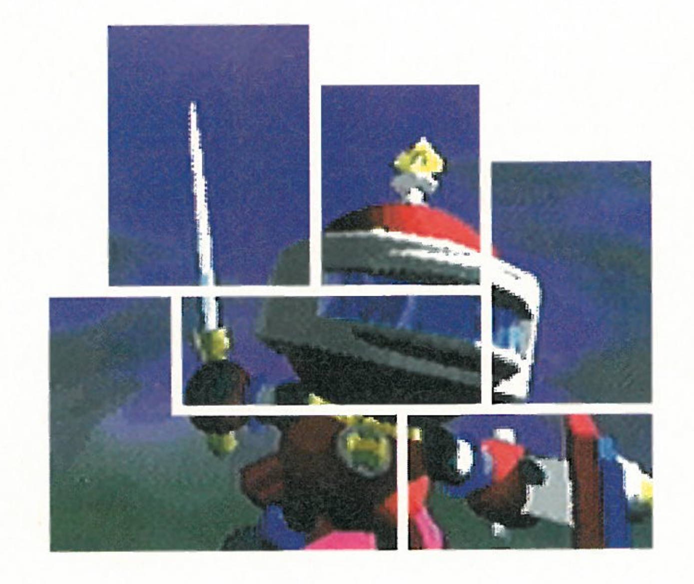
El mapa recuerda a la península Ibérica.



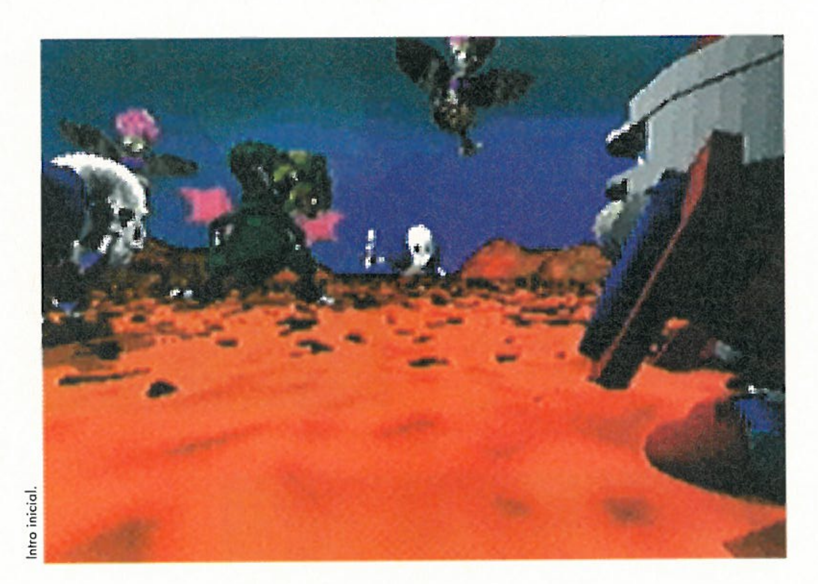
Antes de la batalla.



Las zonas claras son las únicas sobre las que podemos movernos.



podéis imaginar el drama de enfrentarse a una cosa oriental con caracteres ininteligibles. Nos declaramos incapaces de intuir de que va y a quién tenemos que destruir en *PowerKingdoms*. Si nuestra misión es clara u oscura o si estamos dormidos o poseídos por una tortuga del pleistoceno. El comprender no quita lo valiente y en un afán de superación hemos conseguido avanzar lo justo para saber que no es un juego de rol aunque mantiene, con pulso firme, las características de luchas con



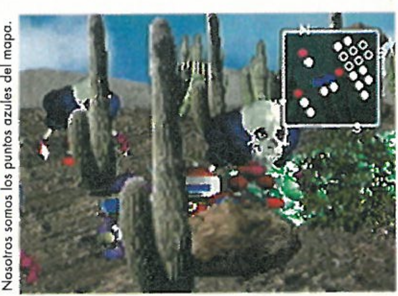
Intro inicial.



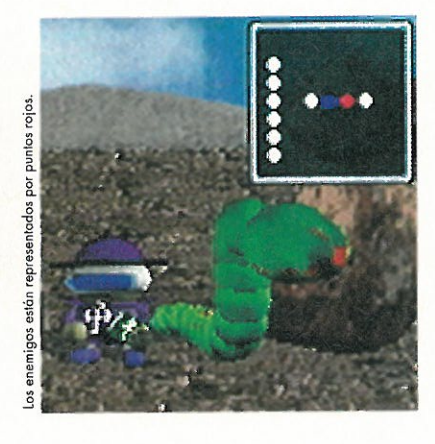
Los HP indican la energía del personaje.

unidades de energía y campos de movimiento limitados. El jugador asume la posición de caballero y los enemigos irrumpen desafiantes con una estructura tridimensional propia de las máquinas de última generación.

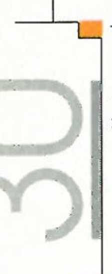
Para los incondicionales al género, la producción de Panasonic, con personajes cabezones muy parecidos a los *Gundam* de *Banpresto*, es una elección digna, espectacular a nivel gráfico y con estructura de aventura pura y dura camuflada de *RPG*.



Nosotros somos los puntos azules del mapa.



Los enemigos están representados por puntos rojos.



salón recreativo

De nuevo Sega y Namco acuden a las páginas del Salón Recreativo con dos máquinas amparadas en estructuras poligonales. *Virtua Cop*, de AM2, utiliza el Model 2 para presentar en pantalla un juego con la estructura de *Lethal Enforcers*, pero sin gráficos digitalizados. *Ace Driver* bebe en el pozo de sabiduría de *Ridge Racer* y se nutre del System 22 de Namco.

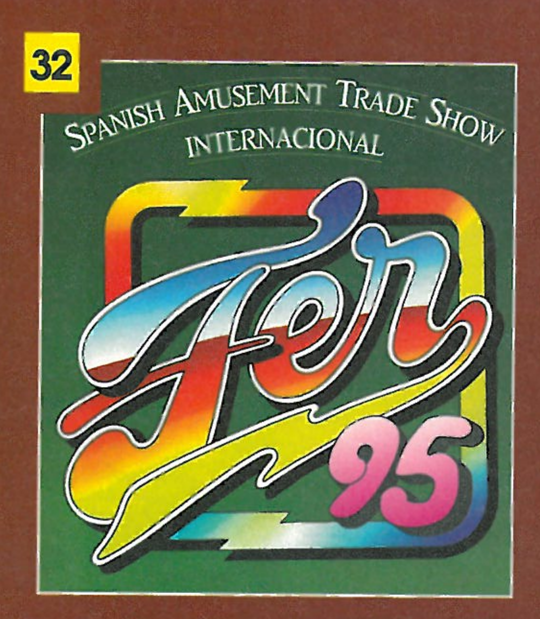
34



36



32



Spanish Amusement Trade Show
Internacional
Fer
95

por Javier S. Fernández

Feria Española del Recreativo

Parque Ferial Juan Carlos I. IFEMA. Madrid. 24, 25 y 26 de mayo.

Durante los próximos días 24, 25 y 26 de mayo, tendrá lugar en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid, la Feria Española del recreativo, FER'95. Convocada por FACOMARE (Asociación Española de Empresarios de Máquinas Recreativas) y organizada por Interalia, la décimoquinta edición del certamen, quinta con carácter internacional, acoge a 100 empresas expositoras repartidas en 6.000 m².

Las previsiones de la organización esperan la afluencia de 10.000 visitantes profesionales del sector, lo que garantiza una amplia cobertura para los productos expuestos. Lamentablemente para los aficionados al videojuego, la gran mayoría de las empresas presentes



Trás el éxito obtenido por Gaelco con World Rally, la compañía española presentará en FER'95 una versión mejorada. La alternativa nacional al monopolio japonés.



La edición del año pasado de la Feria Española del Recreativo sirvió como escaparate para la presentación de juegos de la talla de Daytona USA y Ridge Racer.

en Madrid están dedicadas a las máquinas de tipo B (tragaperras), mecanismos para bingos, casinos, ferias, parques de atracciones, etcétera.

En lo referente al sector específico de las máquinas recreativas del videojuego, FER, que el año pasado vivió la presentación estelar de *Ridge Racer* y *Daytona USA*, contará con un número reducido de empresas, entre las que estarán las más representativas del mercado nacional. Por un lado AmuseTEC, distribuidora española de las dos principales compañías del sector mundial, Namco y Sega, hará la presentación oficial en nuestro país de sus últimas creaciones, *Ace Driver* y *Sega Rally*, respectivamente. Está confirmada también la presencia en su *stand* de máquinas del calibre de *Killer Instinct*, *Virtua Cop* y *Virtua Fighter 2*.

Gaelco, compañía madrileña desconocida incomprensiblemente por la mayoría de los usuarios de nuestro país, presentará la segunda parte de su magnífico *World Rally*, que contará con un mueble dedicado.

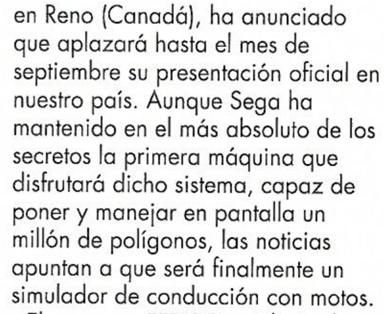
Si bien todas las expectativas estaban puestas en el despliegue de Sega Amusement, tras la presentación en marzo del Model 3 en el pasado ACME'95, celebrado



Dedicated machine de Ridge Racer.



En el stand de AmuseTEC estarán las más importantes novedades aparecidas en España durante los últimos meses, como Virtua Fighter 2 y Killer Instinct.



en Reno (Canadá), ha anunciado que aplazará hasta el mes de septiembre su presentación oficial en nuestro país. Aunque Sega ha mantenido en el más absoluto de los secretos la primera máquina que disfrutará dicho sistema, capaz de poner y manejar en pantalla un millón de polígonos, las noticias apuntan a que será finalmente un simulador de conducción con motos.

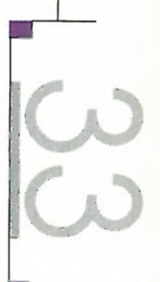
El acceso a FER'95 está limitado a visitantes profesionales, entre los que estará **ÚLTIMA GENERACIÓN** para informar a sus lectores de las novedades presentadas.



Dedicated machine de Sega Rally.

PRENSA TÉCNICA PRESENTE EN LA FERIA

- ÚLTIMA Generación
- Coin Slot
- Games & Park Industry
- Homerus
- Japan Amusement Monthly
- Play Machine
- World Vending





Ace DRIVER

por Javier S. Fernández.

Namco y Sega iniciaron hace muchos años una carrera por liderar el género de los simuladores automovilísticos, que evoluciona al compás que ambos marcan. Sus lanzamientos son coetáneos, motivo por el cual los comentarios de sus máquinas siempre se realizan por comparación, algo que inevitablemente sucede con *Ace Drive*, cuya aparición al mercado ha coincidido con *Sega Rally*. A pesar del indudable paralelismo existente entre los lanzamientos de una y otra compañía, sus producciones siguen manteniendo un sello característico y particular que los diferencian a simple vista. Namco apuesta por el factor simulación por encima de todo, sin que esto afecte en absoluto al nivel de espectacularidad propio de estos juegos. *Ace Driver* persigue las sensaciones de pilotar un Fórmula 1 real, y para ello explota factores como la inercia, la tracción o la influencia de la lluvia en la conducción. Para su desarrollo, la compañía de Tokio ha vuelto a recurrir al System 22 **(Última 2)**, utilizado en *Ridge Racer* y que proporciona unas posibilidades similares al Model de Sega.



Vista interior.



Vista aérea.

Mientras que en *Ridge Racer* Namco sólo hizo uso del *gouraud shading* en la secuencia inicial, en *Ace Driver* aparece a lo largo de todo el juego, lo que proporciona una mayor sintonía entre polígonos y colores y aporta mayor realismo al recorrido. Para evitar la ralentización que produce dicho efecto, Namco ha tenido que potenciar el hardware con un chip exclusivo denominado TR3 que permite realizar todas estas funciones en tiempo real.

Presentada bajo dos terminaciones diferentes, una versión SD y otra DX, ambas permiten competir a cuatro


La calidad gráfica es sobresaliente.


La sensación de velocidad es alta.



Parrilla de salida.


Coche amarillo.

jugadores simultáneamente. Si bien se hecha en falta una versión con un mueble algo más sofisticado, al estilo de *Cruin's USA* de Midway o los *Out Run*, *Mónaco GP* y *R-360* de Sega, el acabado de la versión DX incorpora vibraciones en los asientos. Rompiendo con diseños anteriores, los responsables de Namco han optado por ofrecer al jugador dos perspectivas diferentes para afrontar la carrera: una desde dentro de la carlinga y otra exterior. Los tres niveles de dificultad diferencian de manera rotunda la capacidad de conducción y la pericia del piloto.

Ace Driver es digno de llevar el sello de Namco; el brillante resultado de las enseñanzas de un *Ridge Racer* al que se parece, excepto en los coches, en todo.


El asiento de Ace Driver vibra a los 300 km/h.


El juego es la evolución de Ridge Racer.

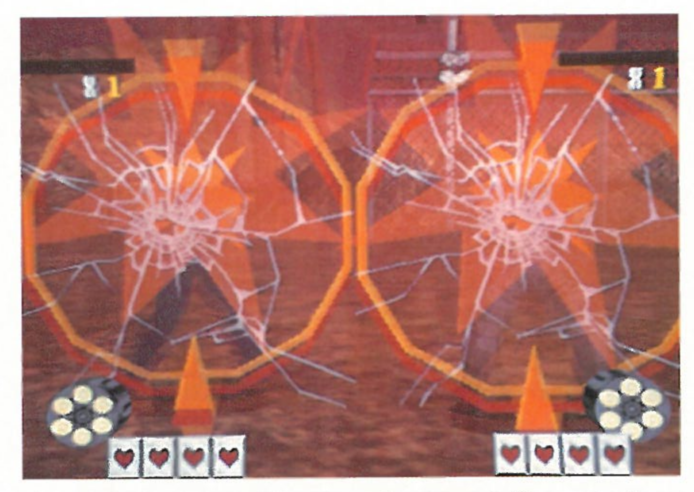


Realismo y velocidad. Namco apuesta por la misma fórmula que tanto éxito le proporcionara en su anterior apuesta automovilística, Ridge Racer.



Virtua Cop

por Javier S. Fernández



La opción de dos jugadores crea una atmósfera de complicidad tremendamente divertida, a la vez que se convierte en la mejor de las opciones para progresar en el juego.





Los dos protagonistas del juego.

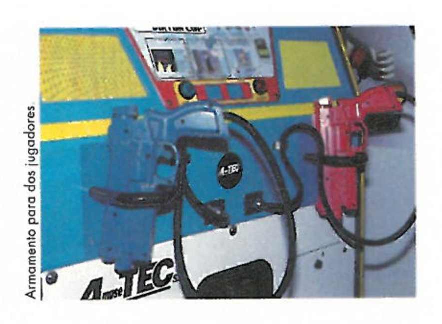


Rehenes sobre un jeep.

Tomando como punto de partida el clásico por excelencia de los *kill them´ups*, *Lethal Enforces* de Konami, AM2 realizó el pasado año un juego de disparos en el que las imágenes digitalizadas del género fueron sustituidas por gráficos tridimensionales realizados con polígonos, para encuadrarse dentro de la saga *Virtua* del grupo de programación de Sega. *Virtua Cop* se ampara en el Model 2, capaz de manejar hasta 400.000 polígonos, que tan buenos resultados ha dado a la compañía japonesa.

Sega presentó el 24 de marzo, en el ACME'95 celebrado en Reno, Nevada, el novedoso Model 3, sistema avanzado capaz de manejar entornos tridimensionales con una potencia capaz de presentar un total de 800.000 polígonos en pantalla.

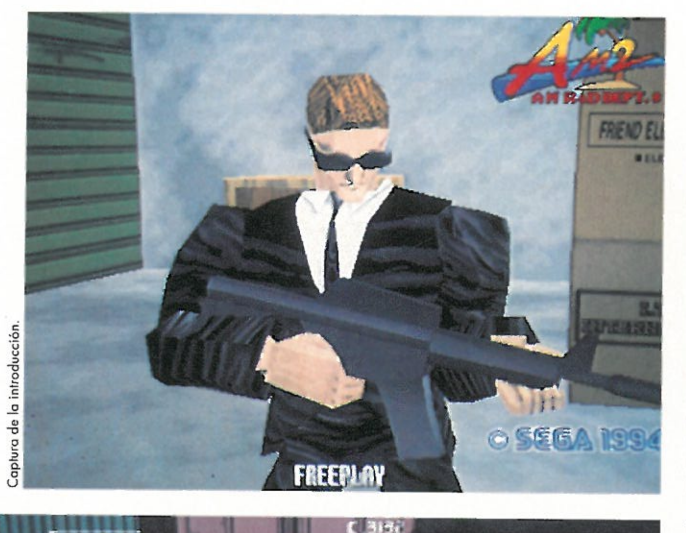
La estructura de *Virtua Cop* es fiel a los juegos de su género.



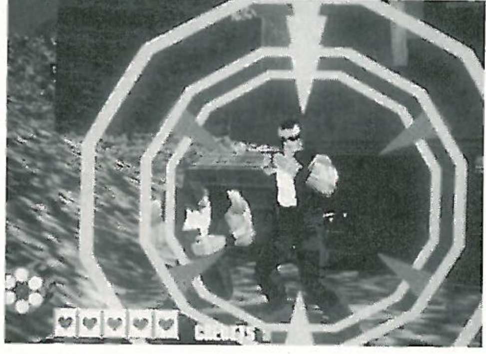
Armamento para dos jugadores



Instrucciones detalladas.

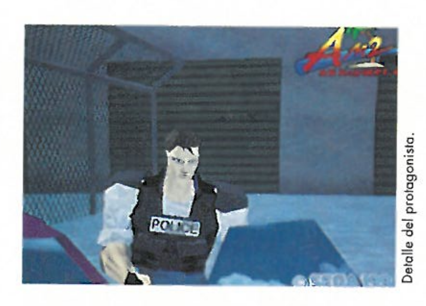


Captura de la introducción.



A la gran calidad de los sprites hay que sumar el potente y suave zoom incorporado, que posibilita la rápida localización y eliminación de los enemigos.

Primer escenario, el puerto.



Detalle del protagonista.



Fin de la misión.

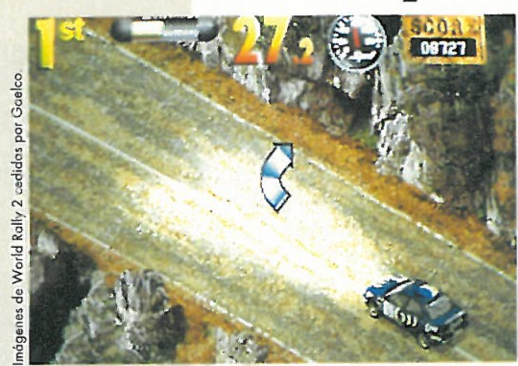
El margen de actuación del jugador dentro de la pantalla es grande, aunque el objetivo de nuestra arma se desplaza siempre por escenarios predefinidos en los que los distintos enemigos irrumpen siempre en el sitio que tienen asignado y en el momento que el programador les ha impuesto.

Las estructuras poligonales aportan una ambientación que supera en espectacularidad a *Lethal Enforcers*, por mucho que éste aporten el realismo de las imágenes reales digitalizadas. Los tres escenarios de *Virtua Cop* (el puerto, la mina y el edificio de oficinas) constituyen un universo tridimensional que trasmite mayores sensaciones de realismo que los títulos conocidos por el usuario hasta la fecha. Entre las escasas opciones de la máquina destaca la posibilidad de compartir misión con un compañero, opción de tremenda utilidad vistas las dificultades que entraña eliminar a los enemigos en fases avanzadas.

Pese a que los pistoleros que nos amenazan aparecen en muchos casos a distancias realmente alejadas, el potente zoom que incorpora la máquina es capaz de mostrar, con gran suavidad, hasta el más recóndito rincón del escenario y ofrecernos de manera instantánea un primer plano de nuestro adversario. Hay que destacar el gran tamaño de algunos de los elementos que aparecen en los escenarios, como camiones, excavadoras o limusinas que refuerzan enormemente la espectacularidad del conjunto gráfico. *Virtua* Cop es una máquina excelente que oxigena un género necesitado de recursos.



World Rally 2



Imágenes de World Rally 2 cedidas por Gaelco

Una de las principales novedades que se presentará durante la celebración del Fer'95, Feria Española del Recreativo, es la segunda parte de *World Rally*, un simulador de conducción programado por la compañía española Gaelco, en 1993, que fue distribuido por Atari en el mundo con resultados espectaculares.
Gaelco, programadora también de *Alligator Kids*, ha introducido numerosas mejoras en su juego de conducción, entre las que destaca la alta calidad gráfica obtenida gracias a la utilización de digitalizaciones que aportan realismo a las evoluciones de los coches en carrera. Se ha potenciado el sistema de conducción que responde con mayor eficacia a las órdenes del usuario y se acerca aún más al pilotaje real. La primera versión de *World Rally* contaba con un solo vehículo, el Toyota Célica, al que se han sumado dos modelos nuevos. Por último, Gaelco ha dotado a la placa de capacidad para manejar dos monitores simultáneamente, lo que fomenta la competición directa. El éxito de la compañía española es una grata noticia para el mercado nacional, que está necesitado de gente con iniciativa y talento.



recaudaciones

Japón

Versiones sencillas

1 - Samurai Shodown 2.
2 - Virtua Fighter 2.
3 - X-Men.
4 - The King of Fighters.
5 - Tekken.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Cop.
2 - Ace Driver.
3 - Ridge Racer 2.
4 - Daytona USA.
5 - Quiz Doremifa GP.

Pinball

1 - Royal Rumble.
2 - Star Trek.
3 - The Flintstones.
4 - The Addams Family.
5 - Jurassic Park.

Estados Unidos

Versiones sencillas

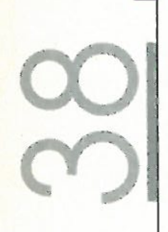
1 - X-Men.
2 - Samurai Shodown.
3 - Raiden DX.
4 - Gal's Panic II.
5 - Mortal Kombat II.

Versiones Deluxe

1 - Killer Instinct.
2 - Daytona USA.
3 - Cruis'n USA.
4 - Virtua Fighter 2.
5 - Fast Draw Showdown.

Pinball

1 - Star Trek.
2 - Road Show.
3 - The Shadow.
4 - Shaq Attaq.
5 - The Addams Family.



abril 1995

Inglaterra

Versiones sencillas

1 - X-Men.
2 - Puzzle Bobble.
3 - Samurai Shodown.
4 - Power Goals.
5 - The King of Fighters.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Cop.
2 - Daytona USA.
3 - Ridge Racer Full Scale.
4 - Virtua Fighter 2.
5 - Killer Instinct.

Pinball

1 - Road Show.
2 - Shaq Attaq.
3 - World Cup Soccer.
4 - The Flintstones.
5 - Nightmare on Elm.

España

Versiones sencillas

1 - Sega Rally.
2 - Killer Instinct.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - Primal Rage.
5 - Virtua Cop.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA Twin.
2 - Virtua Cop DX.
3 - Ridge Racer 2.
4 - Cruis'n USA.
5 - Desert Tank.

Pinball

1 - Road Show.
2 - Demolition Man.
3 - Guns'n Roses.
4 - The Addams Family.
5 - The Flintstones.

Calendario ferias 1995

Marzo 23-25
ACME'95, Reno/Sparks Convention Center, Reno, Nevada. Contacto: William T. Glascow 708-333-9292.

Marzo 31-Abril 2
Polish Amusement Exhibition, Warsaw Sports Centre, Polonia. Contacto: Eugeniusz Wiecha 42-3-153-9510. Fax: 258-8467.

Abril 20-22
NAMA Western Convention and Trade Show, Reno/Sparks Convention Centre, Reno, Nevada. Contacto: NAMA 312-346-0370.

Abril 27-29
Hunia Show'95, Olah Gabor Sports Hall, Debrecen, Hungria. Contacto: Reka Makray 36-52-348613. Fax: 347562.

Mayo 24-26
FER'95, Parque Ferial Juan Carlos I, IFEMA, Madrid, España. Contacto: 93-416-1466. Fax: 415-0095.

Mayo 11-13
International Leisure Expo, Atenas, Grecia. Para más información, contactar con el Trade Show International: 44-905-613256. Fax: 724768.

Mayo 20-23
AMOA/AAMA, Washington D.C. Para más información, contactar en AMOA: 800-937-2662.

Junio 7-8
Asian Amusement Expo, Hong Kong Convention & Exhibition Centre, Wanchai, Hong Kong. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 19-20
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento (EXIME), Exhibimex, Mexico City, Mexico. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 27-29
Billiard Congress of America Int'l Trade Expo. The Sands Expo & Convention Center, Las Vegas, Nevada. Para más información contactar con Frank Zdy: 619-278-3877.

Septiembre 13-15
33rd. Amusement Machine Show (JAMMA), Makuhari Messe, Chiba, Tokio, Japón. Para más información contactar con JAMMA: 81-3-3438-2363. Fax: 3438-2721.







SNK es sinónimo de NEO–GEO, el estándar que ha llevado su nombre por todo el mundo. La compañía japonesa adquirió en 1990 el compromiso de ofrecer a los usuarios de su sistema doméstico los mismos arcades de sus recreativas. Compromiso al que ha sido fiel.

por Javier S. Fernández

The Future is Now
SNK



The Future Is Now
SNK



Han transcurrido más de 15 años desde que en julio de 1978, en pleno *boom* del sector recreativo, se constituyera SHIN-NIHON KIKAKU en la ciudad japonesa de Higasi-Osaka City, un primer embrión de lo que con el paso de los años se convertiría en una de las compañías más prestigiosas en el mundo del videojuego. **Eikichi Kawasaki** contempla el futuro desde el SNK Building, situado en Toyotsu-cho, en Suita, Osaka, con la ilusión del presidente de una empresa que extiende sus tentáculos por el globo desde tres centros neurálgicos: SNK Corporation of America, establecida en California en noviembre de 1986, SNK Asia Limited, nacida en Hong Kong en diciembre de 1992 y, por último, SNK Europe Limited, inaugurada en Londres en mayo del pasado año. El esplendor de la compañía japonesa está unida a un estándar, un nombre que ha hecho disfrutar a millones de aficionados al videojuego de todo el mundo con algunos de los mejores títulos de la historia: el sistema NEO-GEO.

MVS Y NEO GEO HOME SYSTEM

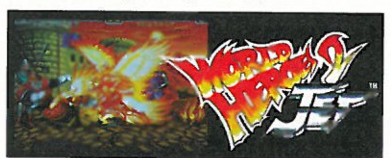
Durante la primavera de 1990, SNK presentó en sociedad su gran proyecto, el resultado de muchos años de investigación y desarrollo, NEO-GEO. Diseñado en dos formatos diferentes, NEO-GEO Multi Video System –sistema *arcade* nacido para instalarse en los salones recreativos– y NEO-GEO Home System –destinado al uso doméstico–, el estándar revolucionó los pilares del entretenimiento electrónico. Los responsables de SNK realizaron un sistema que no hacía distinción entre los juegos nacidos para las máquinas recreativa y la consola, idea que, no



102 Megas/Shoot'em up/2 jugadores



52 Megas/Inteligencia/2 jugadores



178 Megas/Lucha/2 jugadores



110 Megas/Shoot'em up/2 jugadores



98 Megas/Lucha/2 jugadores



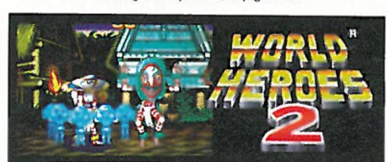
122 Megas/Lucha/2 jugadores



90 Megas/Arcade/2 jugadores



74 Megas/Deportivo/2 jugadores



146 Megas/Lucha/2 jugadores




Demostración del 100 MEGA SHOCK!, en el JAMMA SHOW de 1993.

lo olvidemos, está en la génesis de las máquinas de última generación, proyectadas cinco años después de la propia NEO-GEO.

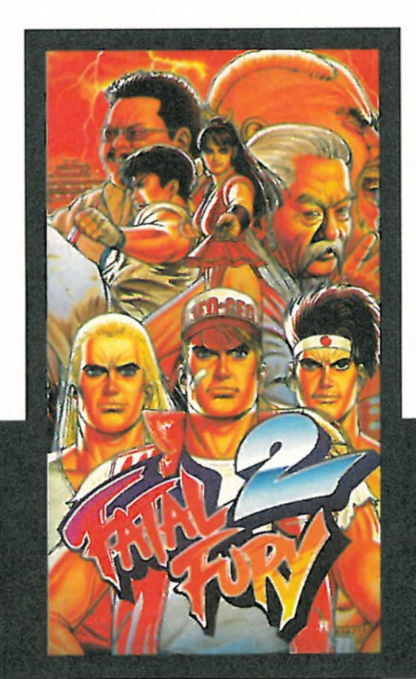
La capacidad de las máquinas de SNK pulverizaron a sus rivales. Las cifras son claras: mientras las consolas domésticas convencionales tan sólo disponían de 4 Mb de memoria y las máquinas *arcade* 40, NEO-GEO alcanzaba la cifra de 330 Mb. en ambos formatos.

La filosofía del proyecto era transparente: que los usuarios pudieran disfrutar desde el sofá de su casa las mismas experiencias de los recreativos, para lo cual se desarrolló un innovador sistema complementario denominado *Memory Card*, que permitía grabar en una tarjeta las partidas realizadas en la consola doméstica para luego poder proseguir con su desarrollo en cualquier MVS.

Se estima que en todo el mundo, principalmente en Japón, existen más de un millón de unidades de MVS. Las razones son sencillas. Las máquinas recreativas convencionales están limitadas a un juego por mueble. Por contra, cada NEO-GEO MVS puede acomodar en su interior hasta seis títulos diferentes, sin necesidad de cambiar las placas, lo que supone un importante ahorro en el cambio del software, algo que fue acogido con entusiasmo por los empresarios que vieron en el sistema una forma de multiplicar ingresos. La oferta de SNK llegó incluso a la satisfacción de pedidos de clientes, para los que se desarrollaron máquinas personalizadas. El estándar está disponible en formato para una, dos, cuatro, seis placas e incluso una versión mini, que contó


Centro de Investigación y Desarrollo de SNK en Suita City.





FATAL FURY / 55 Megas. ***Es el primer gran juego de lucha de Neo-Geo. Nació paralelamente al Street Fighter II de Capcom y consiguió amenazar en los salones recreativos su hegemonía. En la actualidad, SNK está a punto de finalizar la tercera parte, aunque existen otros tres títulos de la saga: Fatal Fury I y II y la recopilación***

Fatal Fury Special. Sus protagonistas han sido utilizados para la promoción del sistema Neo Geo, y potenciaron con su presencia The King of Fighters'94. Fatal Fury tiene versiones para casi todos los sistemas de consolas. Ha servido de inspiración para la película animada "Garou Densetsu/Fatal Fury".

con una gran aceptación en establecimientos de reducido espacio como librerías y videoclubs.

El sistema MVS posee una larga letanía de premios que descansan en las vitrinas de SNK, quizá la empresa más galardonada del videojuego mundial. Su curriculum está adornado con el premio *ACME'91*, como reconocimiento a su trayectoria y a sus importantes índices de ventas, concedido en Reno (Canadá). El prestigioso *AMOA*, que se celebra anualmente en Washington, premió en 1991 los esfuerzos realizados en el campo de la investigación e innovación tecnológica a la compañía japonesa.

El Ministerio de Comercio e Industria Internacional destacó en 1992 a SNK por sus avances alcanzados en el ámbito del diseño.

Son botones de muestra del reconocimiento que la compañía afincada en Osaka ha obtenido a lo largo los últimos años. *Art of Fighting*, una de las principales y más carismáticas sagas de la compañía, obtuvo en el *AOU Show '92* de Tokyo el premio al mejor juego. *Samurai Shodown*, por su parte, hacía doblete: el clásico de la factoría SNK recibía el título de mejor juego 1993 e idéntico galardón en el *AOU Show* del mismo año.

En cuanto al formato doméstico, SNK se mostró clarividente, adivinando las exigencias de un público que supo premiar el esfuerzo de la compañía por acercar los títulos de los salones recreativos. Neo-Geo Home System cumplía con dicha premisa, porque todos los juegos realizados para su formato eran exactamente idénticos a los de las MVS. Incluso los efectos sonoros y las melodías eran reproducidos con exactitud, gracias al chip Yamaha 2610 que proporcionaba con sus 15 canales una calidad de sonido superiores al resto del mercado.

Sin embargo, no todo era perfecto. El sistema doméstico NEO-GEO presentaba una serie de



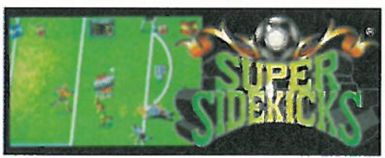
La clave del éxito de las MVS de SNK reside en la extensa gama de máquinas que se adaptan a las necesidades de cada centro. De izquierda a derecha, MVS para una, cuatro, y dos placas (versión mini y estándar).



(Gururin) 42 Megas/Inteligencia/2 jugadores



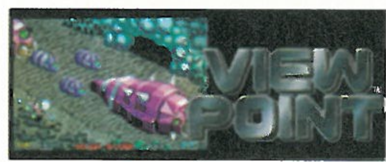
74 Megas/Beat'em up/2 jugadores



54 Megas/Deportivo/2 jugadores



82 Megas/Lucha/2 jugadores



74 Megas/Shoot'em up



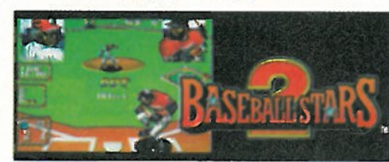
74 Megas/Lucha/2 jugadores



34 Megas/Shoot'em up/2 jugadores



54 Megas/Lucha/2 jugadores



68 Megas/Deportivo/2 jugadores



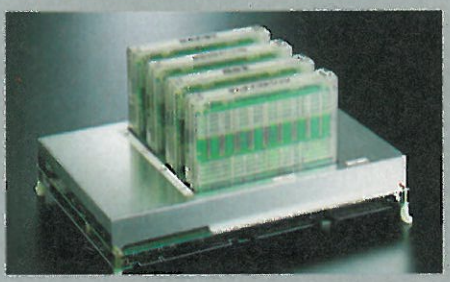
NEO GEO

deficiencias, más de tipo práctico que técnico, que obligó a los responsables de la compañía a buscar soluciones alternativas. El principal obstáculo residía en el alto coste de las *eproms* que configuraban los cartuchos, que podían alcanzar precios astronómicos dependiendo de la memoria utilizada en cada juego. El precio de un cartucho para NEO-GEO oscilaba entre las 25.000 y las 45.000 pesetas. Esta circunstancia llevó a SNK al desarrollo de un nuevo producto, más barato y más acorde con la tendencia de un mercado en el que ya se empezaban a vislumbrar los nuevos proyectos de compañías de la talla y el prestigio de Sega, Sony, 3DO Company, Nintendo o Atari.

El resultado final vió la luz el pasado año. El sistema de cartuchos fue sustituido por un lector CD, que si bien cumplía con la premisa impuesta de abaratar costes, perdía, por contra, buen número de prestaciones que hacían de Neo-Geo un formato especial. La rapidez de acceso de los cartuchos se convertía en largos tiempos de espera en el CD. Igualmente, SNK ha suprimido, incomprensiblemente, dos de las principales y más importantes bazas de su sistema, la tarjeta *Memory Card* y los robustos *pads* de control, que han dado paso a otros mucho más simples –con una respuesta inferior–, y que configuraban la verdadera personalidad del sistema NEO GEO.







PRODUCCIÓN DE HARDWARE

Varios ejemplos de los equipos desarrollados por SNK. Arriba, sistema doméstico NEO-GEO, con los robustos pad de control suprimidos en la nueva versión CD, y dos modelos de MVS: el SC19 y el NEO25. A la derecha, la placa instalada en las MVS con capacidad para cuatro cartuchos.

NEO-GEO LAND/ ESTÁNDAR MVS NEO-GEO DESK

En el mes de noviembre de 1992, y de manera prácticamente simultánea a sus más directos competidores (Namco y Sega), SNK inauguró en Esaka su primer centro de entretenimiento, NEO-GEO Land. Tras él se sucedieron otros muchos a

lo largo de la geografía nipona, como los de Esaka-2, Osaka Tenroku, Nagoya, Takinoyashiro y Esaka 3. Estos centros, diseñados con la vista puesta en el futuro, ofrecen a SNK, al margen de pingües beneficios por los ingresos que dejan sus visitantes, la posibilidad de utilizar dichas instalaciones como banco de pruebas para sus próximos lanzamientos, a la vez que facilitan una comunicación más directa con el usuario.

En este mismo sentido, SNK ha desarrollado el NEO-GEO Deck. Está curiosa máquina simula las MVS de los salones recreativos, con la particularidad de que su tamaño es bastante más reducido, para facilitar su instalación en hoteles y lugares de reuniones de negocio. Al igual que las MVS, funciona a través de monedas que facilitan la apertura de unas compuertas en cuyo interior se encuentran los *pads* de control. Aunque parezca estrañò, la máquina

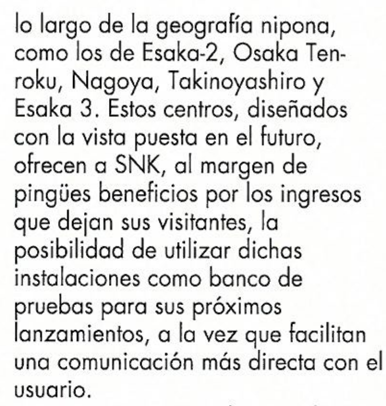


Distribuidor NEO-GEO en Méjico.



Distribuidor NEO–GEO en Finlandia.

La versatilidad de los productos de SNK es impresionante. Su sistema MVS está presente en buen número de establecimientos. Podemos observar distintas máquinas colocadas en lugares tan dispares como un supermercado o una librería.









45 Megas/Shoot'em up/2 jugadores



54 Megas/Beat'em up/2 jugadores



55 Megas/Lucha/2 jugadores



46 Megas/Deportivo/2 jugadores



48 Megas/Deportivo/2 jugadores



46 Megas/Simulación/1 jugador



46 Megas/Beat'em up/2 jugadores



106 Megas/Lucha/2 jugadores



55 Megas/Beat'em up/2 jugadores



50 Megas/Plataformas/2 jugadores



47 Megas/Shoot'em up/2 jugadores



no incorpora monitor, aunque viene especialmente preparada para ser conectada a cualquier tipo de televisión.

CENTRO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO

En 1994, SNK finalizó las obras de un centro de investigación y desarrollo situado en la ciudad japonesa de Suita City. Asentado sobre un NEO-GEO Land, en él se llevan a cabo importantes experimentos con juegos en tiempo real y nuevos proyectos para la construcción de sistemas cada vez más óptimos.

La industria del entretenimiento ha contribuido por encima del resto de sectores a potenciar el desarrollo y comercialización de tecnología informática. Por su propia filosofía, el sector no ha escatimado medios para la investigación en aspectos tan importantes para un videojuego como el audio y el vídeo, que se desarrollan independientemente por expertos consagrados en cada campo. Así, SNK tiene verdaderos grupos de composición, que hacen de cada partitura verdaderos productos que pueden ser comercializados en formato CD y distribuidos en los circuitos musicales. Las bandas sonoras, aunque no son un negocio tan rentable como lo es el propio videojuego, permiten aumentar la imagen de marca y la presencia de la compañía en un mayor número de mercados. Entre los proyectos desarrollados en el centro de Suita City, destaca el nuevo y revolucionario sistema de memoria presentado por SNK, el 100 Mega Shock!, que ofrece memoria expandida adicional a los 300 megabit de capacidad de NEO-GEO, lo que repercute en un notable aumento de las prestaciones a nivel de gráficos, movimientos y sonido.

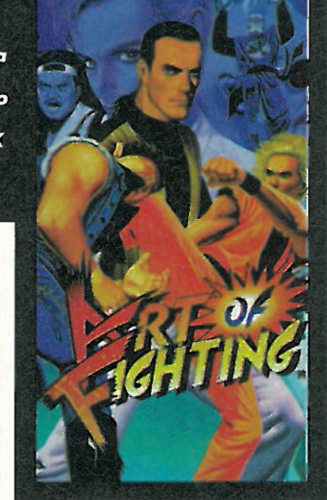
Pese a los esfuerzos realizados por SNK para adaptar su producto a las

SUPER SIDEKICKS / 54 Megas.
La llegada de los nuevos soportes han aportado gran realismo a los simuladores de fútbol amparados en los polígonos. Sin embargo, pocos se sentirán tan privilegiados como los usuarios de NEO-GEO que pudieron disfrutar con el primer Sidekicks, aparecido a finales de 1992. La extraordinaria jugabilidad de aquella primera entrega ha servido de ejemplo para los programadores de nuevo cuño. SNK ha finalizado ya la tercera parte, que aparecerá en nuestro país bajo el nombre de La Siguiente Gloria, con la presencia de 64 equipos. Hay que hacer especial mención al esfuerzo de la compañía por traducir las tres entregas de la saga, aunque el esfuerzo no va acompañado de un buen nivel de castellano.



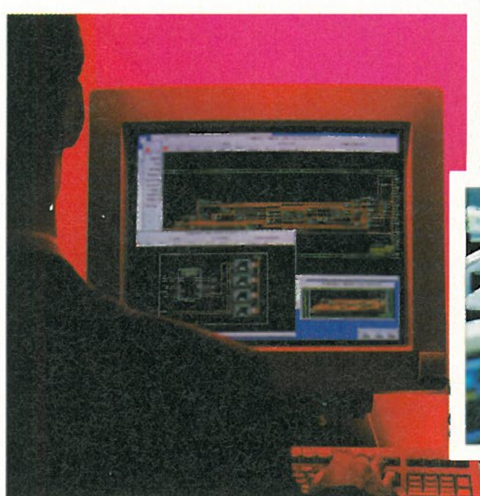
ART OF FIGHTING / 102 Megas.
Fue el primer lanzamiento que rompió la barrera de los 100 Megas, y su fama se fomenta en el zoom de pantalla que conseguía acercar la acción para hacerla más nítida. El tamaño de los personajes era descomunal y el título no desmerecía el nivel exhibido en Fatal Fury. Obtuvo el premio al mejor juego en la feria de recreativas AOU de Tokio del año 1992. SNK realizó Art of Fighting II, que fue versionado para Súper Nintendo y Mega Drive con notable éxito.

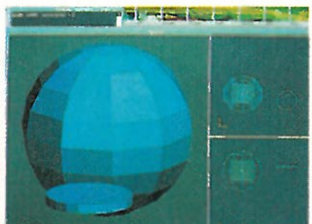
SAMURAI SHODOWN / 118 Megas.
Es el buque insignia de SNK y su sistema Neo-Geo, la consagración de una manera muy especial de realizar arcades de lucha. En Samurai Shodown se aúnan gráficos espectaculares, personajes con carisma y una realización de 118 Megas que ha sido superada con creces por la segunda entrega y sus 220 Megas. Su gran calidad ha sido pasto de versiones para multitud de consolas, incluidas las portátiles de Sega y Nintendo. Genial.



The Future Is Now

SNK







La creación de gráficos generados en 3D y el desarrollo de software se realiza en el centro I+D de SNK.

necesidades y demandas del público, el sistema NEO-GEO parte con una ligera desventaja frente a sus más directos rivales. La falta del hardware adecuado para la realización de polígonos renderizados resta posibilidades a un sistema que, en lo que a juegos *arcade* se refiere, es superior al resto. De cualquier forma, la celeridad en la conversión de programas de recreativas a la consola doméstica demostrada por SNK, junto al anuncio de compañías como Data East o ADK para desarrollar software exclusivo para el estándar, hace que el usuario pueda seguir confiando en SNK. Aunque el parque de consolas NEO-GEO instalado en nuestro país es reducido, la fidelidad de los usuarios se fomenta en el cuidado escrupuloso de la compañía japonesa en todos y cada uno de sus títulos. Si la calidad que imprime SNK a su software fuese imitada por el resto del sector, el nivel aumentaría considerablemente.





54 Megas/Lucha/2 jugadores


50 Megas/Beat'em up/2 jugadores



46 Megas/Deportivo/2 jugadores



55 Megas/Beat'em up/2 jugadores



55 Megas/Shoot'em up/2 jugadores



22 Megas/Inteligencia/2 jugadores



26 Megas/Deportivo/2 jugadores



50 Megas/Beat'em up/2 jugadores



55 Megas/Arcade/1 jugador



46 Megas/Beat'em up/2 jugadores



46 Megas/Simulador Deportivo/1 jugador



46 Megas/Beat'em up



62 Megas/Golf/2 jugadores



50 Megas/Deportivo/2 jugadores



46 Megas/Beat'em up/2 jugadores



002595

TAL COMO ÉRAMOS



por J. Luis Sanz

La informática es un Saturno que devora a sus hijos, una ciencia sin rango que evoluciona a una velocidad que ni siquiera ella puede asumir. **ÚLTIMA** propone un recorrido por la génesis de los distintos géneros del videojuego.

Existen miles de versiones de cada uno de los títulos que se estudian a continuación, pero hemos optado por ilustrar los distintos géneros con aquellos juegos que demuestran la tesis inicial de la que parte este reportaje: desde los tiempos del Spectrum hasta las consolas de 16 bits, los planteamientos básicos de los programas apenas han variado.

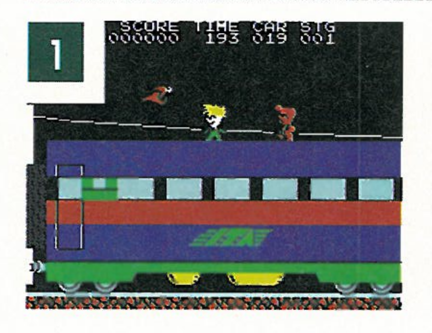
Aunque todo el mundo otorga a **Nolan Bushell** la autoría del primer videojuego de la historia, *Pong* (1972), lo cierto es que no lo es. *Computer Space* de Nutting Associates, realizado en el mismo año, se adelantó a él, aunque el tiempo no le ha hecho justicia.

En 1974 se realizó *La Aventura Original*, primera aventura conversacional, que logró captar la atención de cientos de personas que jugaban en sus puestos de trabajo. Era un programa sin ningún tipo de gráficos que, con textos y descripciones minuciosas, introdujo en un mundo de fantasías dignas de **J.R.R. Tolkien** a los recién llegados al ocio electrónico. Ese género, que se prodigó con generosidad en Inglaterra y Estados Unidos, comenzó a cuajar en España justo cuando las primeras aventuras gráficas de LucasFilm para Commodore 64, *Maniac Mansion* y *The Labyrinth*, ya habían nacido. La falta de traducciones, mal endémico de este sector, privó a muchos españoles de comprender en toda su extensión el placer de jugar a *Hobbit*.

Existen algunos errores en las fechas de los primeros videojuegos

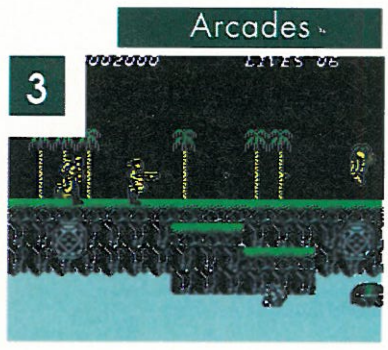
Algunos géneros...

Os ofrecemos una pequeña relación de títulos y sus géneros, todos para un formato conocido por muchos, el Spectrum. Pronto llegarán otros.



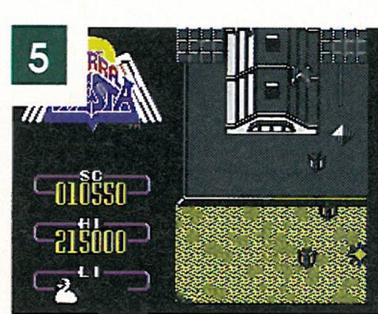


Arcades

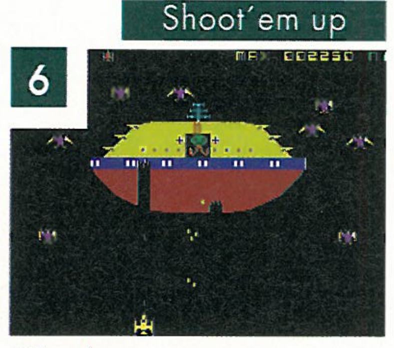


Primer juego: Pitfall, Activision.1982.

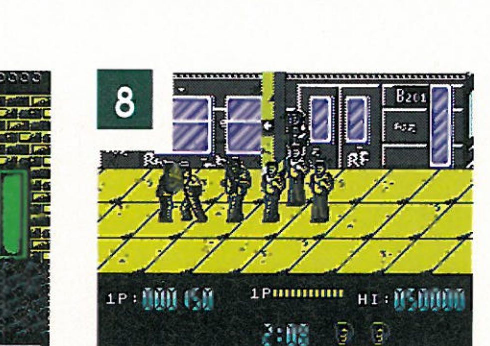




Shoot'em up



Primer juego: Space Invaders, Taito/Midway. 1978



Beat'em up



Primer juego: Kung-Fu Master, Data East.1986.

1- El scroll de Stop the Express corría hacia la derecha, al revés que la gran mayoría. 2- Ghost'n Ghouls de Capcom. 3- Gryzor, padre de todos los Probotector. 4- H.A.T.E. de Costa Panayi, gran discípulo de Zaxxon. 5- Terra Cresta. 6- Phoenix, ¿quién no ha jugado con él alguna vez? 7- Double Dragon no fue el primer beat'em up, pese a que muchos lo crean. 8- Renegade obtuvo un gran éxito en los sistemas domésticos. 9- Fighting Warrior de Melbourne House.

que se han extendido por el tiempo. Como ocurrió con Namco, compañía a la que se le negó por ignorancia la paternidad de *Pac-Man* o *Poleposition*, existe otra equivocación histórica que hay que corregir: *Asteroids* no fue el primer juego en utilizar vectores, sino *Space Wars*, de Cinematronics, nacido en 1978. El primer juego que puso en pantalla colores con gráficos vectoriales fue *Tempest* de Atari, en 1981, que cuenta con una versión para Jaguar llamada *Tempest 2000*. La consola Vectrex se nutrió de los vectores que mostraban *Scramble*, *Starhawk*, *Starship*, *Solar Quest*, *Hyper Chase*, *Bedlam* o *Blitz*. El perfeccionamiento de aquella técnica se llevó a cabo con la recreativa *The Return of the Jedi* (1983), de Atari, en la que se simulaban combates sobre la Estrella de la Muerte y sus trincheras. Posteriormente, algunos ordenadores recrearon con éxito la técnica vectorial, bien con versiones del clásico *Star Wars* o con interpretaciones personales como *Starstrike* o *Starglider I y II* de Argonaut.

DEPORTIVOS

El primer simulador deportivo conocido es *Football*, de Atari, realizado en 1978. Tras su aparición, llegaron los verdaderos simuladores, amparados en los primeros sistemas de ordenadores personales. En el recuerdo de los buenos aficionados está el *Soccer* de Commodore 64, programado en 1983 por **Andrew Spencer**, y el *Match Day* de Ocean, diseñado un año más tarde por **Jon Ritman** y **Chris Clarke**. Después llegaron infinidad de títulos como el *Super Soccer* de Imagine, que incorporó la inercia en los jugadores, o *Match Day II*, que perfeccionó las técnicas de control y permitía hacer jugadas complejas con cabeza y pies. Dentro del mismo género, hay que rescatar el *Basketball* de **Andrew Spencer**; el *World Series Basketball* de Imagine; los *Match Point* de Psion; los increíbles simuladores de Konami como *Hypersports*; la saga *Track'n Field*; Epix y sus *Summer Games I y II*; *Winter Games*, y los primeros títulos de Ocean como *Decathlon* y *Super Test*. Buenos tiempos.

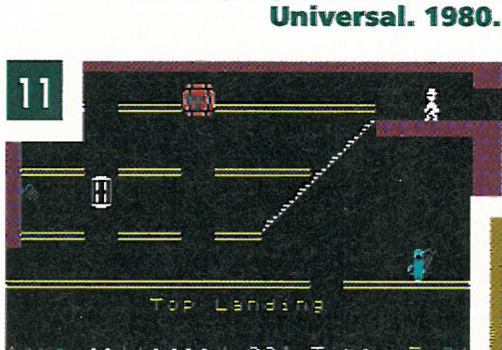
CONDUCCIÓN

Los simuladores de conducción iniciaron su carrera con *Night Driver*, de Atari, en 1976. No era más que un coche posicionado en el centro de la pantalla, con el que el jugador tenía que evitar los toscos obstáculos que aparecían. Desde este título hasta *Daytona USA* hay grandes juegos que merecen ser destacados. *Le Mans*, las dos partes de *Pistop* de Epix para Commodore 64, *Poleposition* y *Checkered Flag* de Spectrum, o *Turbo Esprit* de Durrel, que permitía en 1986 conducir por una ciudad apestada de enemigos. La recreativa *Chase*

Plataformas

Primer juego: Space Panic, Universal. 1980.







***10**- Knight Lore, el primer juego en utilizar la técnica tridimensinal Filmation (gráficos en perspectiva isómetrica). **11**- Jet Set Willy. **12**- Manic Miner.*

H.Q. y el juego para Spectrum *Wec Le Mans*, originales de Taito y Konami respectivamente, fueron la evolución anterior al *Lotus* de Gremlin para Amiga, que apareció en el año 1990. Desde entonces hasta los nuevos sistemas hay un intervalo en el que las técnicas y el espectáculo han alcanzado un nivel superior respecto a otros géneros.

MULTIPANTALLAS

En 1981, Midway lanzó *Gorf*, el primer juego multipantallas con diversos modos de juego. *Donkey Kong* nació en el mismo año, y aún hoy son muchos los que discuten cuál de los dos llegó primero al mercado.

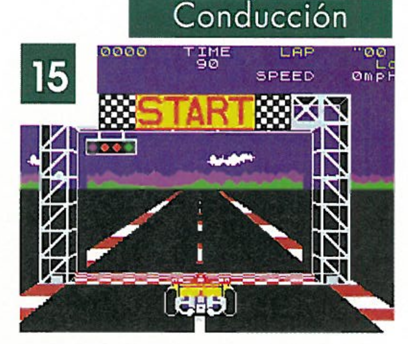
Al mismo género pertenecen *Combat School* de Konami (1986), o el afamado *Dragon's Lair* (1983), primer juego aparecido en *Laserdisc*.

BEAT'EM UP

Hasta la llegada de las consolas, los *beat'em up* habían sido más un género de recreativas que de sistemas domésticos, por puras limitaciones técnicas. Sin embargo, determinados títulos lograron calar muy hondo en los usuarios. El primer *beat'em up* del que se tiene constancia es *Kung-Fu Master*, de Data East, que apareció en el mercado en 1985. El juego, que ya fue susceptible de innumerables versiones para los soportes más vendidos de la época, era una sencilla máquina en la que teníamos que eliminar serpientes y enemigos que aparecían por ambos lados de la pantalla. Aunque la fama se la llevó *Double Dragon*, el *beat'em up* de Tradewest por excelencia, este apareció en 1986, un año después que *Kung-Fu Master*. Entre los títulos más ilustres hay que nombrar a *Renegade*, y sus dos secuelas, *Target Renegade* y *Renegade III*. Después llegaron los *Final Fight* de Capcom, y todas sus copias mutantes que han invadido los salones recreativos y consolas. Algunos productos caseros como, *Fist II* y *Fighting Warrior* de Melbourne House, *Barbarian II* o el sobresaliente *The Way of the Tiger* de Gremlin, que alternaba fases de

Conducción

15



Primer juego:
Night Driver, Atari. 1976.

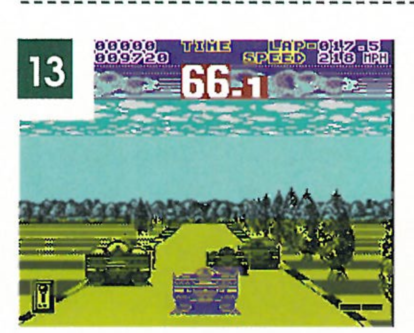
Deportivos

18

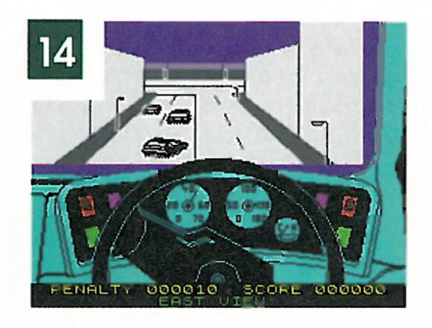


Primer juego:
Football, Atari. 1978.

13

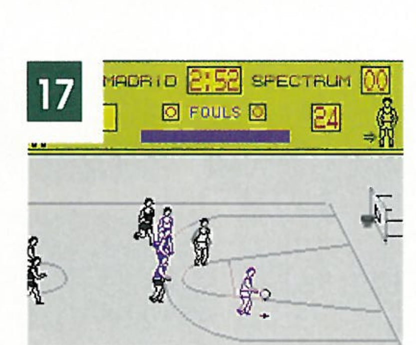


14



16

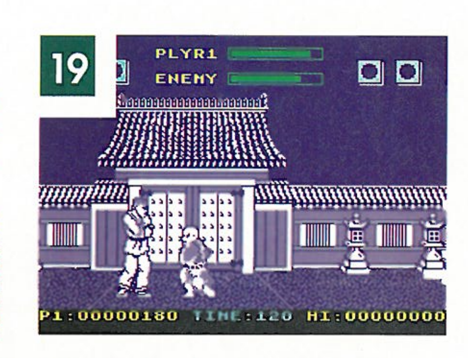
17

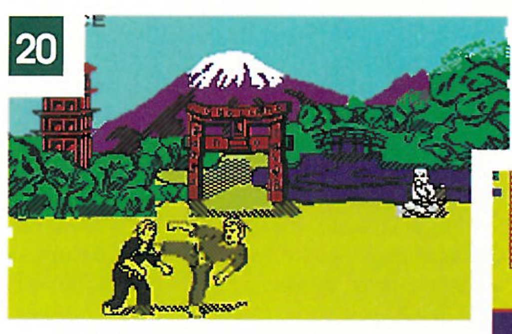


13- Wec Le Mans de Konami. 14- Turbo Esprit de Durell. 15- Poleposition, de Namco, fue licenciado por Atari. 16- Match Day (sin él, los simuladores actuales no existirían). 17- World Series Basketball de Imagine, una maravilla para los tiempos que corrían. 18- Summer Games de Epyx (sus mejores versiones fueron las de Commodore 64).

Juegos de Lucha

Primer juego: Karate Champ, Data East. 1984.







***19-** Street Fighter de Capcom, la primera parte de la leyenda. **20-** The Way of the Exploding Fist tenía una docena de teclas que manejar. **21-** Kung-Fu, con unos 'espectaculares' gráficos.*

beat'em up con otras de lucha pura y dura, merecen un reconocimiento especial. Evidentemente, nos dejamos muchos títulos por el camino, pero es un género prolífico que ha variado escasamente sus premisas.

JUEGOS DE LUCHA

Siempre se ha creído que los hijos putativos de los *beat'em ups* eran los juegos de lucha. Nada más lejano de la realidad, puesto que estos nacen por la limitación inicial de mover la pantalla con decorados continuos. Este género tiene sus inicios en *Karate Champ*, programado en 1984 por Data East, que abrió la senda de un tipo de juegos cuyo estandarte es la saga *Street Fighter*, cuyo primer título nació en el año 1987. Hasta llegar a la leyenda de Capcom, aparecieron títulos como *The Way of the Exploding Fist* y *Fist II* de Melbourne House para Spectrum (1984 y 1987, respectivamente); *International Karate* de System 3 (1985); el polémico *Barbarian* (1985), que en sistemas como el Amstrad escandalizaron por los degollamientos múltiples de los enemigos; o el gran competidor de *Street Fighter*, *The Killing Human Machine* (1987), de GO!.

Atari programó una recreativa de lucha llamada *Pit Fighter* (1990), versionada para distintos sistemas y que está considerado como el primer juego con personajes digitalizados. No hay que olvidar tampoco que el género de la lucha tiene un referente en un juego programado para Apple II en 1982, *Swashbuckler*, aunque no poseía modo versus.

PLATAFORMAS

El primer juego de plataformas, *Space Panic* de Universal (1980), tenía diferentes niveles a los que se podía acceder únicamente por escaleras. El personaje protagonista todavía no tenía la facultad de saltar. Esta aparente tontería tiene una explicación y es que los primeros programas dejaban todo el trabajo a la habilidad del usuario, al que apenas daban medios para avanzar por las plataformas. Existían pocas armas pero eficaces. A ese estilo se ciñe el *Burger Time* de Sega (1983) o el posterior *Booty* (1984), que se rindieron ante la llegada de *Donkey Kong*, el juego de Nintendo que en 1981 permitía saltar a Mario para esquivar los bidones que se desplazaban por las rampas, a la vez que subir escaleras. Hasta la llegada de los Sonic y Mario, conocidos perfectamente por los usuarios, todos los juegos bebieron en las enseñanzas de la primeras producciones de gran éxito aparecidos a partir de 1984: *Manic Miner*, *Jet Set Willy*, la saga de *Monty Mole* realizada por Gremlin,

Gilligan's Gold, Bounty Bob Strikes Back o las maravillas realizadas con la técnica Filmation de Ultimate (ahora Rareware), *Knight Lore, Alien8* o *Pentagram.*

SHOOT 'EM UP

El primer *shoot'em up* de la historia fue *Space Invaders*, de Taito/Midway, en 1978. No había ningún tipo de *scroll*, ni movimientos especiales. Todos los marcianos se movían de una manera compacta y teníamos que eliminarlos con la única ayuda de unos escudos protectores. El siguiente paso fue mover a los enemigos de manera independiente, en juegos como *Galaxians* (1979), *Galaga* (1981), *Phoenix* (1983) que tenía un ligero *scroll* de fondo con estrellas, y *Moon Cresta* (1985). Los usuarios de Commodore pudieron disfrutar con *Saucer Attack* (1983), donde unos extraterrestres atacaban al mismísimo Capitolio con una pantalla digitalizada revolucionaria para los años que corrían.

Cosmic Avenger de Universal (1981), fue el primer matamarcianos con *scroll* horizontal, adelantándose en unos meses a *Scramble.*

Este género obtuvo un éxito notable gracias a los grandes títulos de Konami como *Némesis* o *Salamander*, los espectaculares *Sanxion* (con pantalla partida para mostrar la escena desde dos puntos de vista distintos), la saga para Spectrum compuesta por *Crosswize* y *Sidearms*, y *Silkworm.* Hewson Consultans realizó algunos títulos de notable mérito como *Zynaps* o Uridium (1986), uno de los más vertiginosos *shoot'em up* que corrieron en un ordenador de 8 bits. Ocean/Imagine también puso su granito de arena con *Mag Max* en los primeros años.

El primer matamarcianos con *scroll* vertical fue *Sky Raider* de Atari (1979). Los aficionados a los ordenadores de 8 bits recordarán a *Xevious* de Namco (1983); los *1941, 1942, 1943* de Capcom; *Terra Cresta; Slap Fight; Gemini Wing*; el espectacular *Xenon* para Amiga de los Bitmap Brothers; o *Lightforce* de FTL, que movía en Spectrum su *scroll* de ocho en ocho bits para colorear los escenarios.

El derivado más conseguido que aúna *scroll* vertical con horizontal, el hijo de *Zaxxon*, es el *H.A.T.E.* de Vortex, programado por **Costa Panayi** en 1989, el autor de los *Highway Encounter, Alien Highway* y *Deflektor* para Spectrum.

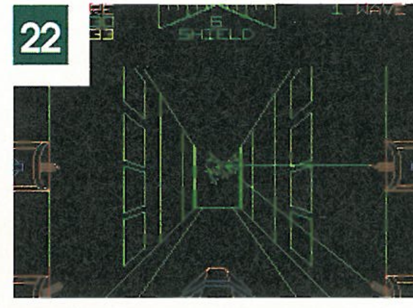
ARCADE

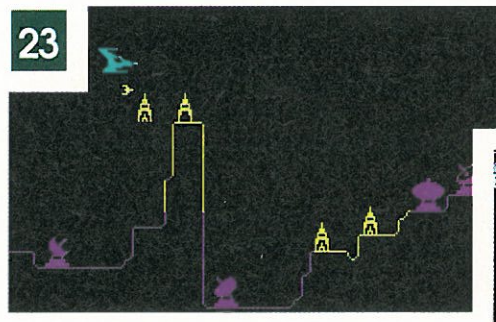
Pitfall de Activision (1982) está considerado como el primer *arcade* de la historia. Aunque no tenía *scroll* lateral, desarrollaba un tipo de acción que le separó de los puros *beat'em up*. Recordad a *Alchemist* de Imagine; *Exolon* e *Impossaball* de Hewson; *Aztec Challenge* para Commodore 64; títulos de Ultimate como *Entombed, Staff of Karnat* y *Blackwiches*; la saga de *Dizzy*; o *Ghost'n Goblins* y *Ghost'n Ghouls*, ambos de Capcom.



Vectoriales

Primer juego: Space Wars, Cinematronics. 1978.







20- Star Wars, más conocido en los recreativos como The Return of the Jedi. 23- Penetrator era una copia del gran Scramble. 24- Starglider 2, de Argonaut, los creadores del chip Súper FX.

versión final

SUMARIO

Saturn está destapando el frasco de las esencias. Los títulos desarrollados por Sega, *Daytona USA*, *Panzer Dragoon* y *Victory Goal*, han tirado por tierra muchas de las críticas vertidas sobre la consola. Un programa brilla con luz propia desde la PlayStation: *Tekken*, derroche técnico *made in* Namco.



58



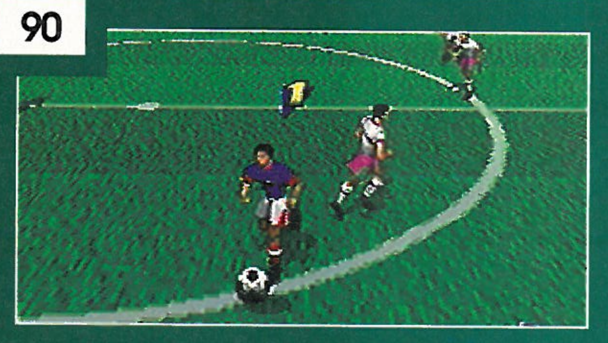
74



66



90



Tekken



Vencedor



Al finalizar con éxito el modo arcade, asistiremos a una espectacular demostración de nuestro luchador.



Combate en Monument Valley , uno de los escenarios más coloristas de Tekken.

Introducción



Kazuna demuesta su poder.





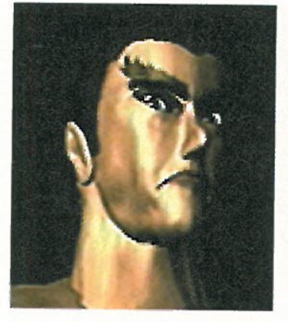
La intro está realizada en 3D.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Tekken
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Namco
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

Que la tecnología aplicada al mundo de los videojuegos domésticos avanza a velocidades vertiginosas es algo que, por sabido, resulta inútil darle más vueltas; sin embargo, lo que ya comienza a ser excepcional es la extremada celeridad con la que los títulos de las nuevas consolas se suceden, como si las compañías llevarán años programando para ellas. Todo invita a la cautela, porque formular juicios categóricos sobre si un lanzamiento es inmejorable te puede dejar por mentiroso en unas horas. No es un recurso del escribidor, no es una exageración, especialmente cuando

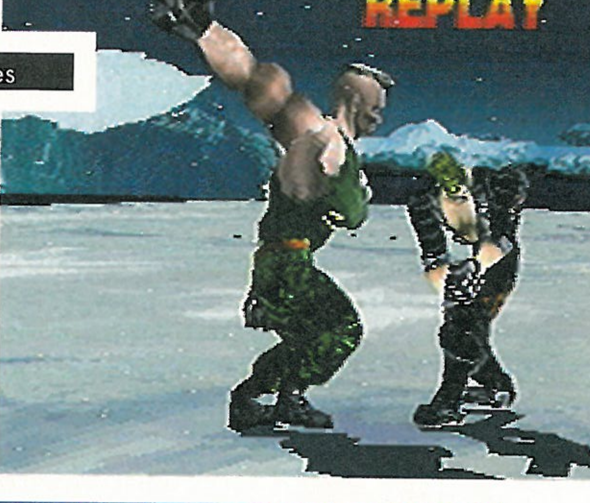
Luchadores







Kazuya, Jack, King y Law (de izquierda a derecha y de arriba a abajo), poseen características muy diferenciadas en el combate. La agilidad y rapidez acompañan a Kazuka y King. Jack es fuerza bruta y la técnica corre a cargo del habilidoso Law.



Golpe de gracia de Jach a Paul.



Paul y Nina en el estadio.

están por medio compañías programadoras de recreativas como Sega y Namco, que saben cómo adaptar sus juegos a los nuevos soportes con agilidad.
Cuando *Virtua Fighter* para Sega Saturn y *Toh Shin Den* para PlayStation aparecieron en el mercado japonés, hace tan sólo cinco meses, las revistas especializadas iniciaron una comparación que iba más allá de sus polígonos, luchadores y movimientos, y que escarbaba hasta el interior de ambas máquinas y sus capacidades técnicas. Namco ha puesto fin a la disputa entre ambos títulos, porque *Tekken* los supera. Es



Vistas





Estas son las dos vistas de Tekken, con espectacularidad pareja. La propia máquina nos indicará el momento en que podemos variar la perspectiva con el botón select.

Luchadores


Michelle.


Nina.


Paul


Yoshimitsu



En el modo arcade, y tras superar al resto de contendientes, nos encontraremos con este enorme individuo. Pese a su gran tamaño, goza de una agilidad y rapidez difíciles de contrarrestar. Para su eliminación se hace imprescindible abusar de los golpes especiales.

un *Virtua Fighter* puro y duro, un plagio aventajado y astuto que aporta mayor riqueza en los escenarios y un número de texturas y polígonos superior, que la PlayStation maneja con una soltura y suavidad insultante.

Cuando la versión *arcade* de *Tekken* apenas lleva un mes en los salones recreativos de nuestro país, acaba de ponerse a la venta en Japón la versión para la consola de Sony, lo que da una idea de los extraordinarios equipos de desarrollo para PlayStation. La conversión realizada por Namco respecto a la máquina original es exacta, muy superior a la conseguida por AM2 con su *Virtua Fighter* para Saturn, que resultaba sensiblemente inferior a la máquina original. Los programadores se han permitido incluso el lujo de introducir escenas animadas, generadas en 3D, que la máquina no poseía.

Durante el escaso tiempo de carga del CD, al igual que ocurriera en *Ridge Racer* con *Galaxian*, Namco ha introducido una adaptación del mítico *Galaga*, con tres niveles diferentes y un exagerado nivel de dificultad. La compañía japonesa tiene motivos para estar orgullosa de su pasado, y es un acierto rescatar los títulos con los que creció en el sector.

En *Virtua Fighter*, Sega apostaba por la jugabilidad, basando todo el poder del juego en unos movimientos perfectamente trazados y en una tremenda facilidad para la ejecución de los distintos golpes. Por contra, Takara optó en *Toh Shin Den* por una mayor espectacularidad gráfica, con polígonos repletos de texturas y sombras *gouraud*, a la vez que ofrecía un amplio número de magias que apenas dejaban lugar a la lucha cuerpo a cuerpo. En *Tekken*, Namco ha sumado recursos para sorprender con un simulador que produce una sensación global de perfección mayor incluso que la transmitida en el género de la conducción por *Ridge Racer*.

El desarrollo del juego es vertiginoso. Acceder a los combates es cuestión de segundos, y como sucediera en *Virtua Fighter* se puede



Magia de Michelle sobre Nina en Monument Valley.

prescindir de los menús cada vez que finalizamos un duelo sin la recompensa de la victoria. Las opciones son numerosas, tanto que permiten una configuración personalizada, en la que se pueden modificar el número de *rounds* y su duración, e incluso el nivel de dificultad de los adversarios.

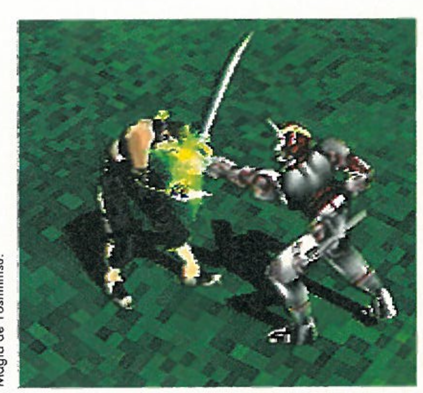
Uno de los aspectos más importantes a la hora de juzgar un juego de lucha, es la respuesta del *pad* a las órdenes del jugador, la rapidez de transmitir esa información y la respuesta inmediata de los luchadores. En este apartado, *Tekken* se muestra sobradamente ágil. El título de Namco ofrece amplias posibilidades para la realización de *combos* (combinaciones de golpes) y magias cuya ejecución sorprende por su sencillez y facilidad.

Al igual que ocurre en la máquina original, el juego presenta dos perspectivas de juego, que no

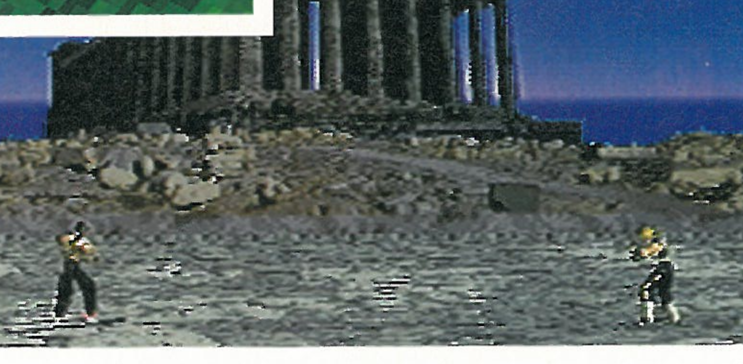
La calidad gráfica con la que Namco ha dotado a Tekken es superior a la de Virtua Fighter y Toh Shin Den, gracias a la inclusión de texturas que la PlayStation maneja con soltura. Sirva como botón de muestra esta imagen, en la que Paul y Michelle se enfrentan en la ciudad de Venecia.



Vista superior.


Magia de Yoshimitsu.


Volteo de King sobre Law.





Al igual que en Ridge Racer con Galaxian, durante el tiempo de carga de Tekken, podremos disfrutar de un clásico de la factoría Namco: Galaga. Participaremos en tres niveles repletos de dificultad.

influyen en el tamaño de los *sprites* y aportan una espectacularidad pareja. La primera perspectiva es idéntica a la utilizada por Sega en *Virtua Fighter* y la segunda es picada. El acceso a ellas se realiza de manera muy singular, puesto que es la propia máquina la que nos indica el momento en el que podemos variarlas, pulsando el botón *select*.

Los luchadores de *Tekken*, ocho en total, se mueven con agilidad, aunque parecen embutidos, como si los músculos le presionasen tanto la columna vertebral que no pueden mirarse la punta de los pies.

Este aspecto *es* mejorable, aunque la respuesta en combate de los protagonistas dista mucho de ser torpe. Es aquí donde es superado por *Virtua Fighter* y *Toh Shin Den*, aunque debe ser cada usuario el que determine sus preferencias, puesto que los tres son sobresalientes.

Tekken alcanza en el modo dos jugadores una versatilidad de acciones y una velocidad en la ejecución de los movimientos que es difícil no sucumbir ante sus encantos.

El nuevo título de Namco es un *Virtua Fighter* virtuoso, aunque sin el carisma del simulador de Sega y sin la agilidad de los luchadores de *Toh Shin Den*. Es un paso más, como lo fueron también los dos títulos citados, un peldaño en una escalera que estará formada en breve por *Killer Instinc* y por *Virtua Fighter 2*. Ahora es obligado hacerse dos preguntas: ¿cuál es el límite de la PlayStation y la Saturn? y ¿qué aportará la Ultra 64?



LLaves







He aquí una pequeña muestra de las variadas y espectaculares llaves que podemos encontrar a lo largo del juego. Al realizar cada uno de los movimientos especiales, la PlayStation aproxima la acción gracias a un potente zoom que nos ofrece con todo lujo de detalles el primer plano de la llave, sin que se pierda definición en la imagen ni aparezca la temida pixelación.





Cosmic **Race**

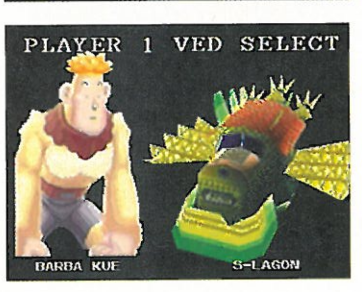
Personajes













A pesar de la espectacularidad gráfica, Cosmic Race es un programa que no consigue divertir por mucho que nos esmeremos y pongamos interés. Desgraciadamente, el ser humano no posee los dedos suficientes por mano, ni la paciencia necesaria para manejarlo.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Cosmic Race
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Neorex
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

Existen reglas que deben respetarse para que un juego sea considerado dentro de un determinado género; existen también reglas de calidad que deben acompañar al juego, e incluso existen reglas para que sea un juego como tal, no en vano la Real Academia de La Lengua define el término como "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana y se pierde". El trabalenguas puede servir para situar a *Cosmic Race*, un título que pretende ser un simulador de conducción y no hay quien lo conduzca; un programa que posee calidad técnica aunque mal aplicada, y algo que a tenor de la definición de los acedémicos no

es un juego, porque no se sabe si ganas o pierdes, si avanzas o retrocedes, si corres o paras.

En los simuladores de conducción, la principal norma es que el coche o moto están pegados al asfalto, y en caso de ser un producto más etéreo, volar dentro de un límite de alturas mínimas y máximas. Permutar los elementos puede traer graves problemas. Tal vez sea porque no estamos acostumbrados a la libertad de movimientos en 10.000 Km², pero lo cierto es que estas carreras cósmicas hacen que el *pad* de PlayStation se quede pequeño.

Cosmic Race ha acuñado un nuevo término: el 'jugador-pulpo', un ser al que le faltan tentáculos para pulsar a la vez los ocho botones de la máquina de Sony más el direccional. Los programadores de Neorex desconocen la anatomía humana y conceden al jugador de consolas poderes paranormales superiores al resto de sus semejantes. Hay tanto de todo en *Cosmic Race*, tantos caminos para coger, tantas opciones de juego, tantos polígonos, tantos movimientos, que uno se siente como el torpe burro que murió de hambre por no haberse decidido a comer entre los dos montones de paja situados a distancias iguales.

Cosmic Race es injugable. A pesar de realizar formas atrevidas con los polígonos y de estar coloreado con gusto, es un híbrido de nada. Como experiencia de programación debe servir a Neorex de escarmiento, no por haberse saltado las normas, sino por haberlo hecho mal y no encontrar los alicientes de nadar contra corriente.

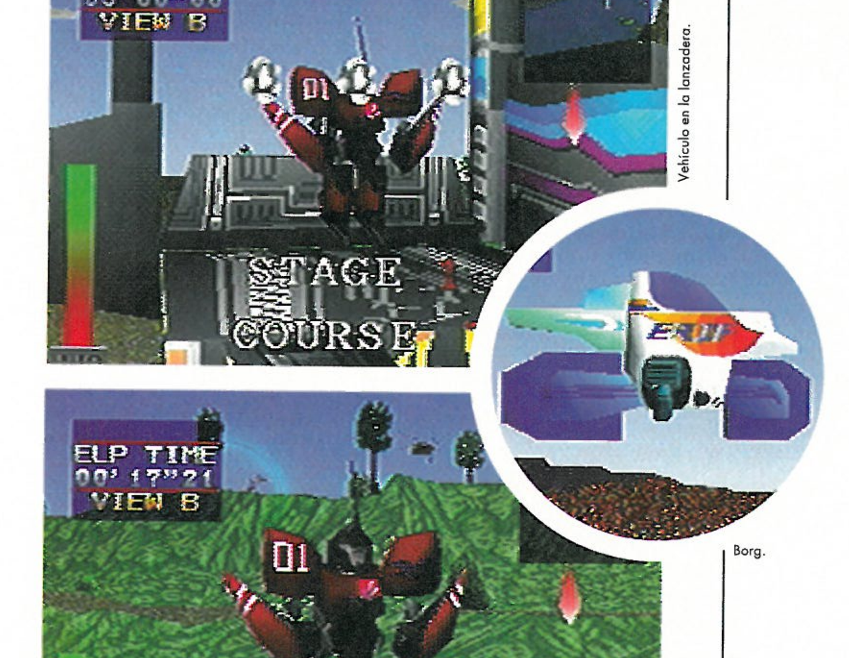
Opciones

Modo dos jugadores.

Podemos cambiar el punto de vista.

Vista B. Exterior.

Parrilla de salida.



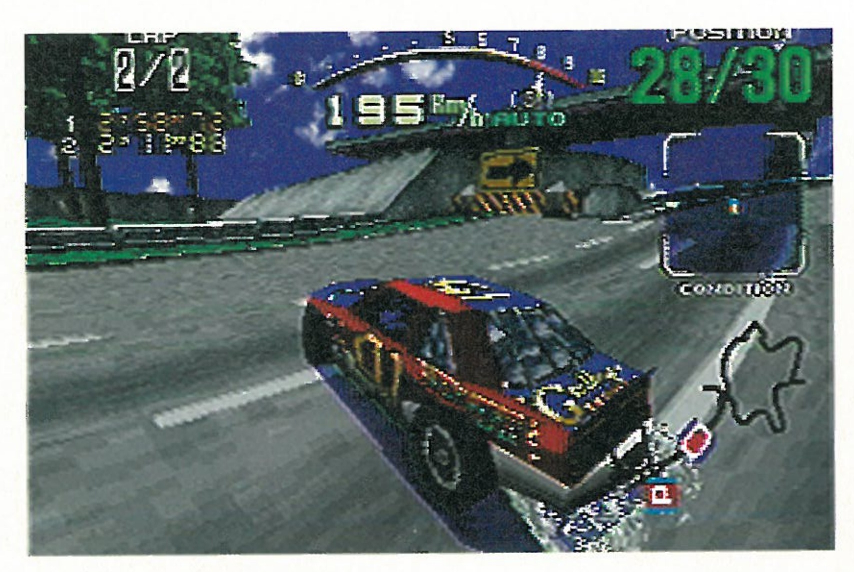
Vehículo en la lanzadera.

Borg.

Hito-01.



Daytona USA



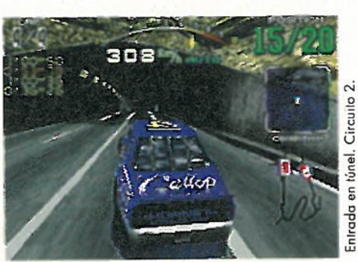
Velocidad



Las salidas de pista son habituales.



Vista frontal al concluir la carrera.



Entrada en túnel. Circuito 2.

por Javier S. Fernández

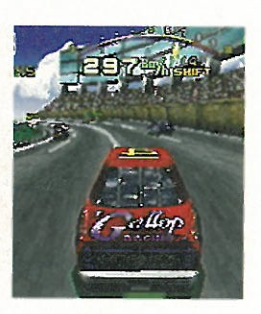
Nombre original : Daytona USA
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : AM2
Soporte : CD ROM

Ni al 50 ni al 70%, *Daytona USA* para Saturn ya está en la calle; se extiende por el mundo desde su aparición en Japón el 1 de abril. La esperada conversión de recreativa de Sega ha sido realizada por el laureado equipo de programación AM2, responsable entre otros muchos títulos de *Virtua Fighter* y, por lo tanto, de gran parte del éxito cosechado por la Saturn en Japón. Ya hay más carnaza para la polémica, nuevos elementos de juicio para determinar la primacía de la PlayStation sobre la Saturn o viceversa, a la espera del sueño Ultra 64. Cuando llegaron los primeros títulos de las máquinas de Sega y Sony, muchos se lanzaron a una comparación poco rigurosa, amparada en los problemas de la Saturn para gestionar los polígonos de su *Virtua Fighter*, y en la suficiencia de la PlayStation para mover a los luchadores de *TohShinDen* y los coches de *Ridge Racer*, el título del que todo el mundo echa mano para juzgar a *Daytona*. Como quiera que pretendemos analizar el simulador de Sega por parámetros objetivos, afirmamos de antemano que *Ridge Racer* es mejor y así nos centramos en lo que verdaderamente interesa: la calidad de un juego magnífico, de los que venden consolas por sí solos. Los toscos y ya obsoletos *sprites* que construyeron en el pasado títulos de culto como *Out Run*, *Power Drift*, *Rad Mobile* (del que se ha realizado una versión para Saturn bautizada con el



Se han dicho muchas cosas sobre lo que podría llegar a ser Daytona USA para Saturn, tantas, que hoy se le juzga por algunas que Sega nunca prometió. AM2 ha hecho un gran trabajo.





Vistas



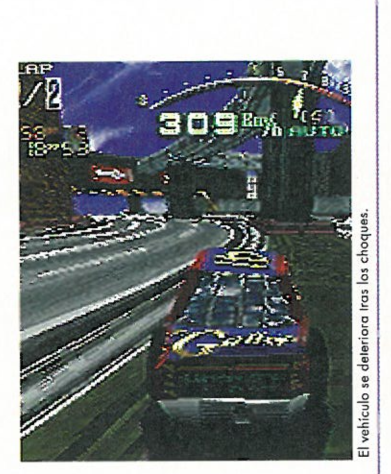
Cuatro son las vistas desde las que podemos seguir el desarrollo de la carrera. Como viene siendo norma habitual en los simuladores automovilísticos, el tamaño de los vehículos de la vista interior proporciona el mayor grado de espectacularidad.



La resolución de Daytona USA provoca que la definición de los vehículos sea inferior a la de Ridge Racer. Por contra, la riqueza visual de los escenarios es muy superior.

nombre de *Gale Racer)* o *Monaco GP*, han sido sustituidos por millones de polígonos que le han puesto ángulos a la realidad para trasmitir la velocidad en su estado virtual. *Virtua Racing, Virtua Formula, Sega Rally, Winning Run, Ridge Racer* y *Daytona USA* marcan la evolución sufrida por los simuladores automovilísticos, desde que en 1992 AM2 cambió las formas de trabajar de un sector que encontró en los polígonos el maná.
Muchos se aventuraron a hacer predicciones gratuitas sobre Daytona USA, y afirmaron que AM2 haría una réplica exacta para Saturn de la máquina original de Sega. El resultado de tal osadía se vuelve injustamente hoy contra el título, al que se le exigen cosas que la compañía japonesa nunca prometió. El resultado final, aunque magnífico, no alcanza la calidad de la máquina original, como ya sucediera también con *Ridge Racer*, aunque muy pocos han destacado este hecho. Por limitaciones técnicas



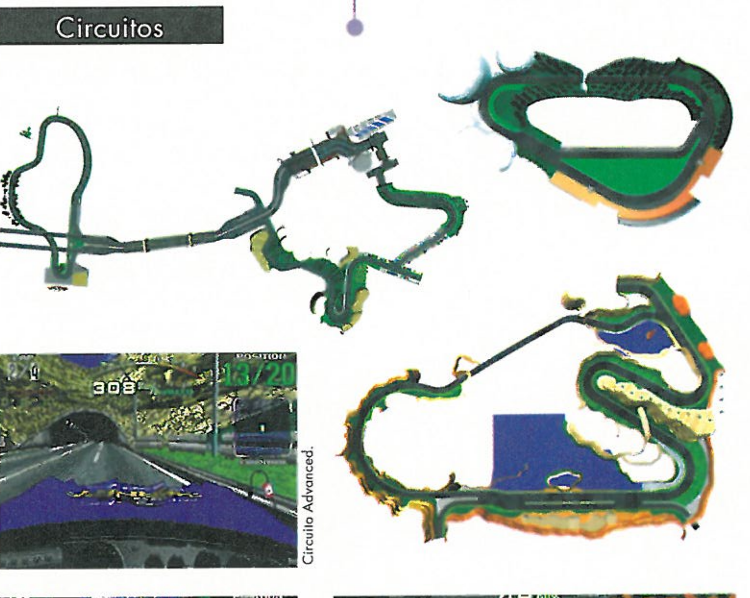


El vehículo se deteriora tras los choques.



Se ha publicado que Daytona USA para Saturn sólo tiene dos circuitos. Dicha afirmación sólo se comprende si el que la formula no ha visto ni jugado al simulador de Sega, ni siquiera a la recreativa original. El hecho es grave porque no se entiende que se haya opinado sin conocimiento de causa. Los circuitos son tres.

Circuitos



Circuito Advanced.



Circuito Beginner.

Circuito Expert.

obvias, la resolución de pantalla del juego de Sega es sensiblemente inferior a la utilizada por la máquina *arcade*, pasando de los 496x384 pixels de ésta a los 320x224 de la Saturn, prácticamente idéntica a la que ofrece un PC con tarjeta VGA a 256 colores estándar. Este hecho repercute directamente en la presentación de los elementos en pantalla, y se traduce en una menor definición de los vehículos. Sin duda, en este apartado *Ridge Racer* ofrece un mejor resultado. Sin embargo, *Daytona USA* posee tres circuitos independientes, por el solitario recorrido del simulador de Namco, con una riqueza visual superior, mayor variedad de elementos y trazados muy logrados.

Más allá de cualquier planteamiento puramente técnico, *Daytona USA* transmite pasión, realismo y velocidad en cualquiera de las cuatro perspectivas que utiliza. Incita, obliga a seguir jugando, a apurar frenadas y a marcar trazados cada vez más





En los boxes podremos recuperar el estado original del vehículo, aunque hay que pagar el precio de perder posiciones que son difíciles de recuperar. Esta opción, que ya estaba en el arcade original, no la posee Ridge Racer.

La variedad de vehículos es escasa.

Felicitaciones por el triunfo.

Sega ha aprovechado Daytona para potenciar a la Saturn, como lo demuestra la creación de distintos periféricos como el volante y el multiplayer para 7 jugadores.

Periféricos





perfectos, a rebajar tiempos y soñar con el podio.

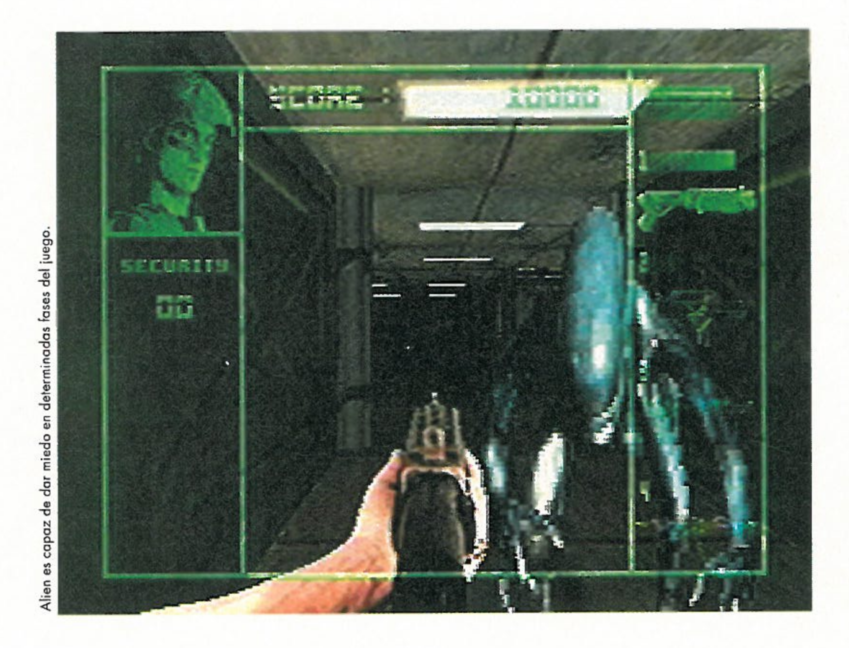
AM2 ha cometido un error que nosotros no podemos achacar a la Saturn hasta no tener mayor conocimiento de causa, pero que sí hay que anotar en el debe del título: la brusca aparición de los bloques gráficos que forman los escenarios es criticable por muchos motivos, pero especialmente por la desaparición de estructuras poligonales sin justificación alguna. Si bien no repercute de manera negativa en el conjunto general del juego, si supone un carencia manifiesta respecto a *Ridge Racer* que manejaba menos cantidad de información pero con resultados muy superiores. Que nadie se engañe, en el apartado gráfico, *Daytona USA* puede presumir ante sus competidores, especialmente por la variedad ya comentada de los decorados que envuelven a sus circuitos, menos austeros que en el simulador de PlayStation.

La música atronadora de la máquina original, muy al gusto de los japoneses y los trasnochadores de discoteca, retumba con fuerza en el Motorola de Saturn.

Pese a la tosquedad de la aparición de los escenarios, la conversión que AM2 ha realizado de la *coin-op* original es más que convincente. La Saturn se ha ganado el derecho a lucir con orgullo el nombre de uno de los mejores *arcades* realizados hasta la fecha.





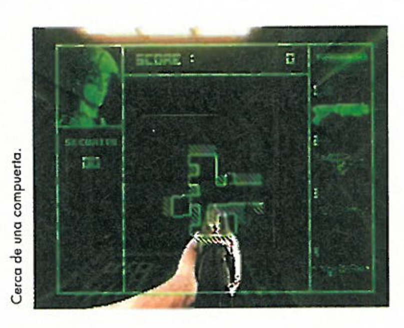


Alien es capaz de dar miedo en determinadas fases del juego.



Intro inicial.


Al fondo podéis ver los ordenadores.


Cerca de una compuerta.

Alien vs Predator

por J. Luis Sanz

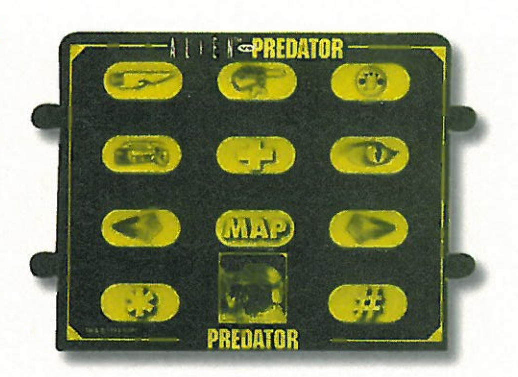
Nombre original : Alien vs Predator
Realización : 1994
País : EE.UU.
Compañía : Atari Corporation
Programación : Interno
Soporte : Cartucho

El fenómeno *Doom* ha condicionado el mundo de los videojuegos, y la técnica del *raycastling* se extiende por los sistemas que pueden soportar la memoria que exige. Es injusto, sin embargo, imputarle a él e incluso a sus creadores, id Software, todo el mérito de esta nueva manera de plasmar *arcades* estilo *Commando.*

Hace años, los usuarios de ordenadores de ocho bits, y los avanzados de 16, empezaron a tener experiencias relativamente tridimensionales. Estas experiencias consistían básicamente en mundos generados con polígonos por los que podíamos movernos con cierta libertad. Quizá alguien recuerde el *I' of the Mask,* de Electric Dreams, programado por el mago **Sandy White** *(Ant Attack)*, o los revolucionarios programas realizados con la técnica Freescape, que generaba entornos en 3D: *Castle Master, Total Eclipse, Dark Fussion, 3D Construction Kit,* etcétera.

Evidentemente, las posibilidades de juego eran limitadas, pero si tenemos en cuenta la distancia en el tiempo y los medios, e hiciéramos una media entre la diversión y la

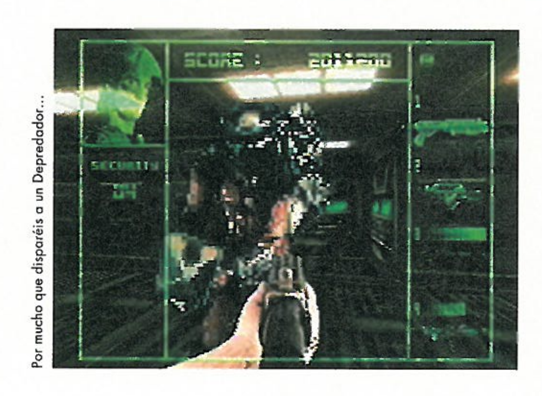




Depredador, como enemigo, es más letal, ágil e inteligente que un Alien. Lo mejor es correr.

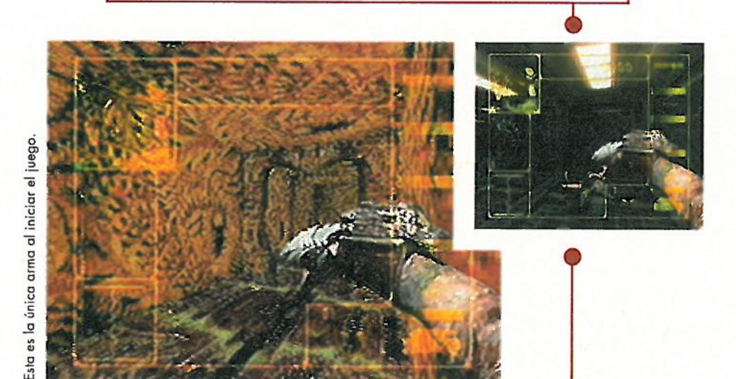


Visión Ultravioleta activada.



Por mucho que disparéis a un Depredador...

Como personaje protagonista, el Depredador es escasamente mortal por su limitado armamento.



Esta es la única arma al iniciar el juego.

Iniciamos la misión en nuestra nave, para encontrar la base humana infestada de marines.

Depredador

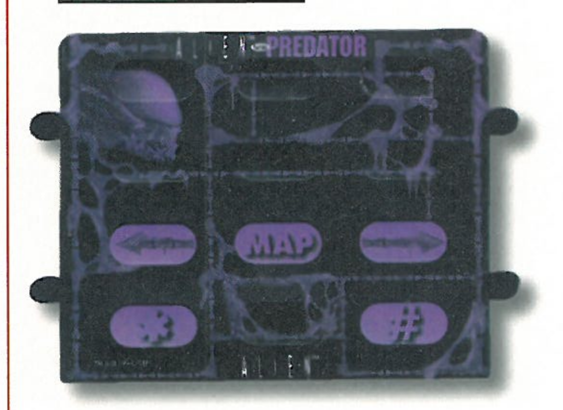
espectacularidad, llegaríamos a la conclusión de que son muy similares en calidad a los títulos que hoy inundan el mercado.

Wolfstein 3D, también de id Software, utilizó con éxito súpercaracteres de gráficos en perspectiva, aumentándolos o reduciéndolos en función de la distancia que los separaba del primer plano. Podíamos abrir puertas, inspeccionar rincones y eliminar cientos de enemigos que nos atacaban, además de pulsar palancas para abrir secretos pasadizos.

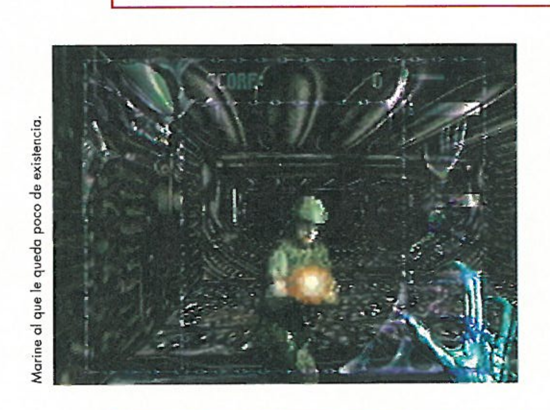
La llegada de *Doom* dio profundidad a los gráficos –podíamos ver más allá–, y aportó un número mayor de niveles dentro de las fase que multiplicaban el realismo de la acción. Ofrecía la



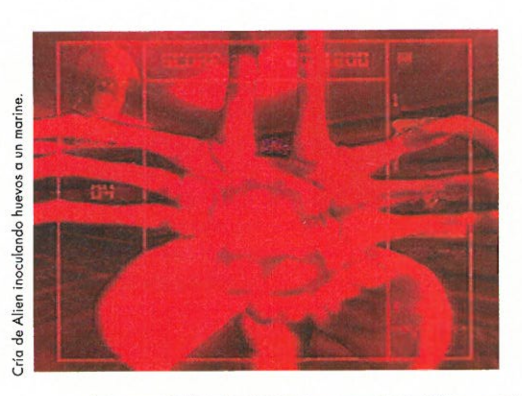




Alien es el único personaje del juego que no tiene posibilidad de ampliar su armamento.


Marine al que le queda poco de existencia.

Lanzar la segunda boca sobre el cuerpo de los marines recuerda a las películas de la Fox.


Cría de Alien inoculando huevos a un marine.

Como enemigo, Alien es peligroso incluso muerto: su sangre ácida nos resta energía.

posibilidad de llegar al mismo punto por caminos diferentes, porque los muros y habitaciones poseían cuatro lados y se extendían hasta el techo. Subir y bajar dentro de una fase era sencillo porque existían escaleras y distintos niveles, algo que tiene más mérito de lo que muchos pueden pensar.

Wolfstein 3D y *Alien vs Predator* son juegos planos, adolecen de niveles y mantienen una disposición tradicional por plantas a las que se accede gracias a ascensores.

Esa acción monótona hace que jugar a *Alien vs Predator* a estas alturas sea un paso atrás, una involución que ha desaprovechado los logros que id Software obtuvo en *Doom* y que aplicó más tarde en *Heretic*, o los *arcades* que le imitaron, como *Rise of the Triad* de Apogee y *Dark Forces* de LucasArts.

En su haber tiene un portentoso acierto: la ambientación. Y todo ello, gracias a Jerry, el procesador de sonido de la Atari Jaguar. El efecto de la nave, de motores en funcionamiento, la apertura de puertas, las palpitaciones del corazón o los alaridos de los personajes, permiten que el juego llegue a producir miedo cuando al girar una esquina nos encontramos con Alien o Depredador. Hay que decir que el pánico está más asimilado, y la eficacia del programa aumenta, cuando controlamos a un *marine* en una





Marine

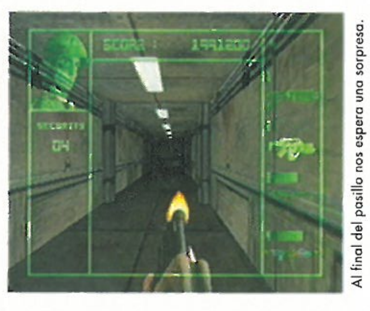
Como en los comics, el juego es una batalla de todos contra todos.



Cargando el arma.



¿Habrá detrás un Alien?



Al final del pasillo nos espera una sorpresa.

Nuestra misión consiste en buscar y destruir a la reina alienígena.

Algunos compañeros han caído a manos de Alien.

zona atestada de extraterrestres. Es aquí cuando nuestro subconsciente nos traslada a las tripas de la película Aliens.

La posibilidad de controlar a cualquiera de los tres protagonistas (Alien, Depredador y Marine) hace que el mismo mapeado disponga de diferentes misiones, en un todos contra todos, un sálvese el que pueda sin dejar de disparar. El juego pierde muchos enteros cuando encarnamos a los dos extraterrestres, especialmente a Depredador, que no se mantiene fiel a la filosofía letal de las películas y comics. Es bastante torpe por la cuchilla que maneja, que exige aproximarse al enemigo a una distancia impúdica.

Alien vs Predator es un buen título de ambientación, que no explota las posibilidades que le enseñó *Doom*, con escenarios más perfectos y reales, pero que colmará a los apasionados a los personajes de la Fox, que también los hay. Tampoco se entienden las críticas descarnadas que ha recibido el título y que no merece.



Panzer Dragoon

por J. Luis Sanz

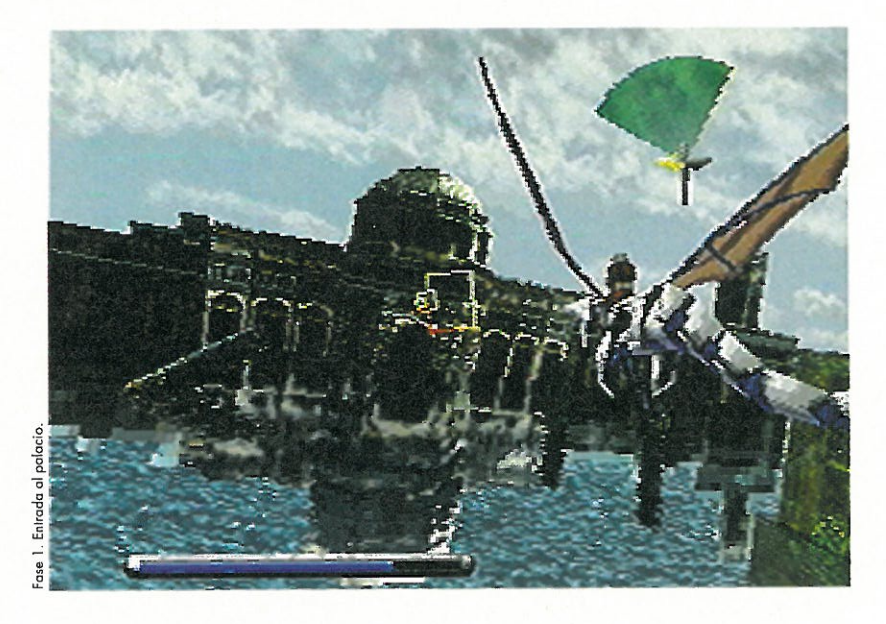

Intro inicial.


Intro inicial.

Los americanos dicen *"Winners no change"*, un ripio que la voz popular castellana acuñó hace tiempo con menos aires de empresario triunfalista y dio categoría de refrán: "Si algo funciona, no lo cambies". Sega no está para muchas disputas idiomáticas, pero sabe bien lo que es apostar por conceptos que antaño la ensalzaron a la posición que hoy ocupa dentro del concierto del entretenimiento mundial. Son muchas las ocasiones en las que después de rascar en la epidermis de sus nuevas producciones aparecen viejos títulos de la compañía.

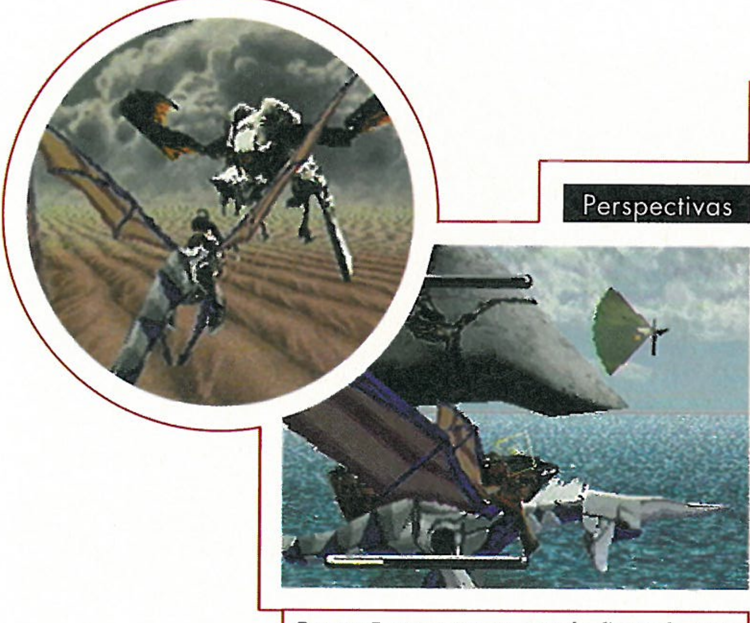
Panzer Dragoon, a pesar de su sofisticada apariencia, no es una aventura, ni un *RPG*, ni un simulador de dragones, ni nada que haga necesario echar mano de la palabra complejidad. Es sencillo, natural a más no poder y fiel, por encima de todas las cosas, a una profunda creencia de Sega que defiende que un producto se pueda disfrutar desde la primera partida.

Desde el nacimiento de **ÚLTIMA** hemos mencionado con reiteración

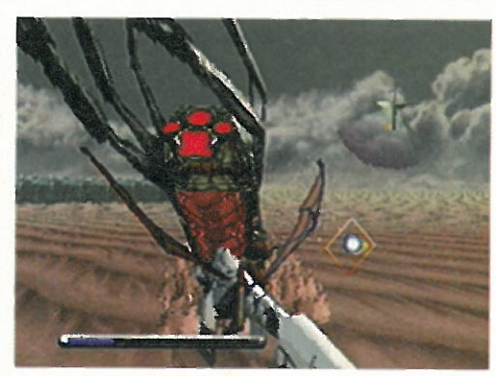

Fase 1. Entrada al palacio.

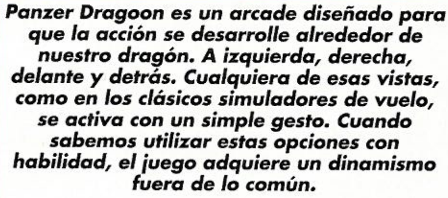

Dragón recibiendo un impacto.

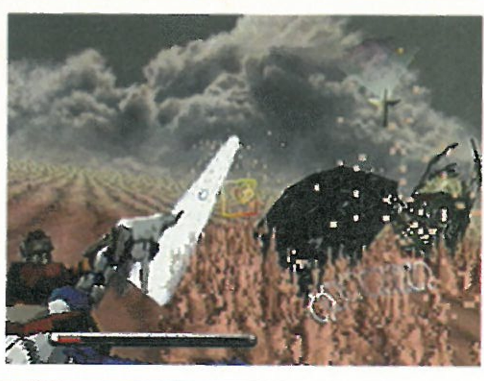
Nombre original :	Panzer Dragoon
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Sega
Programación :	Andrómeda
Soporte :	CD ROM



Perspectivas



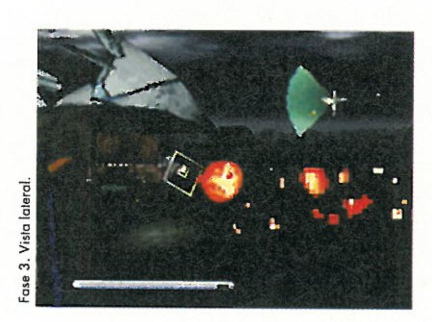




***Panzer Dragoon* es un arcade diseñado para que la acción se desarrolle alrededor de nuestro dragón. A izquierda, derecha, delante y detrás. Cualquiera de esas vistas, como en los clásicos simuladores de vuelo, se activa con un simple gesto. Cuando sabemos utilizar estas opciones con habilidad, el juego adquiere un dinamismo fuera de lo común.**



Fase 1. Vista frontal.



Fase 3. Vista lateral.

casi impertinente los clásicos de Sega para recreativas, y elogiado sus efectos gráficos y las diferencias que las separan con las técnicas actuales de realización de juegos.

Polígonos, *macrosprites* y efectos de *scaling* han sido las palabras utilizadas para diferenciar entre lo antiguo y lo nuevo, entre los viejos *arcades* y las nuevas máquinas que son calibradas únicamente por su capacidad de manejar polígonos. El resto no parece importar y juegos como *Panzer Dragoon* así lo demuestran.

Por más que muchos quieran demostrar sus conocimientos con términos complejos de programación, poco importan si *Panzer Dragoon* utiliza más o menos polígonos o si realmente el dragón parece un caballo con alas. Lo cierto es que el juego de Sega es muy similar a *Afterburner* o *Space Harrier* en desarrollo y calcado, hasta sus intimidades, a *Galaxy Force*.

Aunque la adaptación de éste último para Mega Drive fue penosa, la recreativa original era magnífica y sus fases alternaban combates sobre la superficie de un planeta con duelos en el interior de una base espacial. En *Panzer Dragoon* –una bocanada de aire fresco para el adormecido usuario de consolas–, las superficies se mantienen y los escenarios interiores reflejan los palacios, grutas y bases especialmente avanzadas del imperio malvado. Además de esa paridad de criterios en la disposición de las fases, tanto el armamento como la forma de aniquilar a los enemigos es exacta en ambos títulos: los láseres y los misiles deambulan por la modernidad de la Saturn con la misma eficacia que lo hacían en el clásico de Sega. Las sensaciones

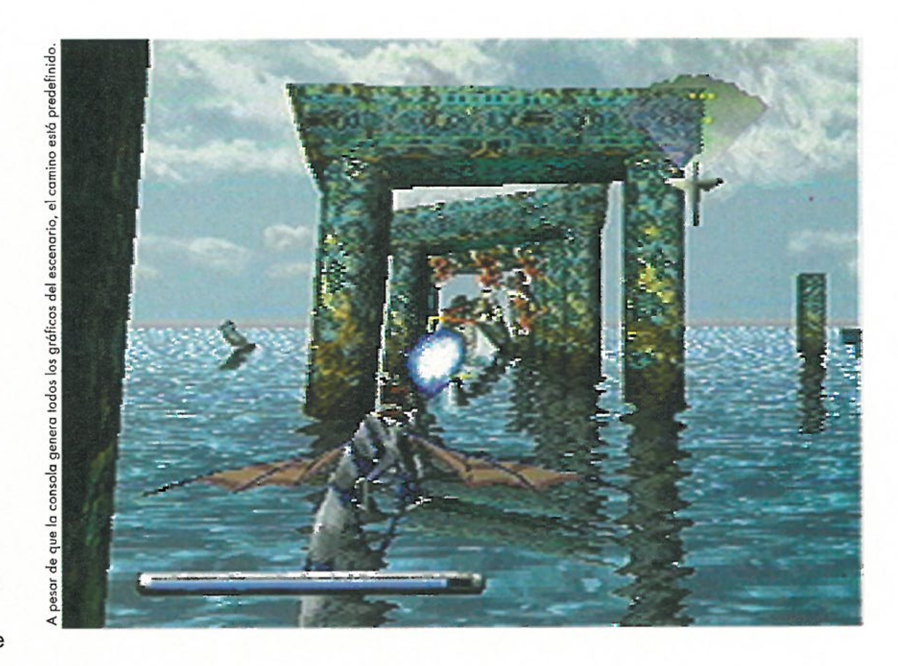
que trasmite *Panzer Dragoon* sólo son comparables a los viejos *arcades* donde la mirilla de nuestra nave se posaba inclemente sobre el morro de los enemigos, que casi instantáneamente dejaban de serlo.

Ese es el alma de *Panzer Dragoon*, pero su cuerpo está formado por polígonos repletos de texturas. Pese a que los escenarios son generados por la consola (Sega no recurre al método de digitalización y muestra simplona de *FMV* con elementos sobre pantalla), el camino de juego no puede ser elegido por el usuario –otra característica exacta a los *Afterburner* y compañía–, sino que está prefijado por los programadores.

Son muchos los detalles de calidad incorporados a los rescatados conceptos, como el increíble tamaño de algunos enemigos (las orugas con *look* Dune de la segunda fase se salen de la pantalla), que nos permiten recrearnos en la acción, clara y sin confusiones, del dragón y su piloto en plena lucha. Como los juegos de la saga *Virtua*, tres vistas estándar acercan o alejan a nuestro protagonista ofreciendo más porción de pantalla, facilitando los disparos cuando los enemigos se acercan en exceso al animal. Un elemento más de los que hacen de *Panzer Dragoon* un regalo a los sentidos.

Los enemigos fin de nivel son clásicos: disparan, se mueven y tras terminar su ciclo vuelven al principio. De la habilidad del jugador por encontrar sus muchos puntos comunes, algo que no enturbia el trabajo de Andrómeda, depende la longitud del juego.

Panzer Dragoon tiene el corte de


A pesar de que la consola genera todos los gráficos del escenario, el camino está predefinido.


Vista lateral derecha.


El interior del palacio está muy bien ambientado.



Intro








Detrás de la intro y los personajes de Panzer Dragoon, se esconden los rotuladores de Moebius. Suprimir la intro antes de jugar es norma común entre los jugadores impacientes, una norma que romperán ante la explosión de conceptos cinematográficos que atesora la del título de Sega y la historia que narra en imágenes. Es una pequeña obra de arte digna de Las Piezas de Canal +, quizá la mejor diseñada para un videojuego.


Enemigo final de la fase 3.


Fase 3. Base enemiga.

un clásico, por desarrollo, concepto y realización, sin duda porque es discípulo aventajado de los más grandes. Es parte *Afterburner* y *Space Harrier*, todo *Galaxy Force*; una mezcla de la que sólo podía nacer un fruto genial.

Si Sega vincula el destino de la Saturn a las enseñanzas de su departamento de máquinas recreativas, pocos podrán competir con ella. Es la mejor compañía *arcade* con diferencia y, si ésta es la línea emprendida, muchos se limitarán a ver su estela de lejos, por más que se desgañiten criticando las carencias técnicas de una máquina que será muy grande con títulos como *Panzer Dragoon*.

Saturn y Playstation; la cuestión no es saber cuál de las dos es mejor, sino qué juegos son mejores.



Return Fire

por Carlos Ballester

Selección de vehículo.


Localización de bandera.

Como reza el lema que figura en la portada del CD ROM, la filosofía de *Return Fire* se define en tan sólo tres palabras: destruye, destruye y destruye. Si bien no es un inicio prometedor, lo cierto es que la compañía norteamericana afincada en California Prolific Publishing, nos propone con este magnífico *arcade* un viaje a los días donde *Tornado Low Level*, *Cyclone* (ambos realizados por Vortex) y *Commando* (de Elite), se hacían un hueco en el mercado de Spectrum. Son todas producciones similares con un marcado carácter bélico y militarista donde siempre hay una bandera que rescatar, un enemigo al que abatir y armas para avanzar en el campo de combate.

Pese al elevado número de títulos que han aparecido en todos los formatos, Mega Drive ha sido la consola especialmente agraciada con producciones de calidad sujetas a estas características. La afirmación encuentra sentido en tres fantásticos cartuchos de Electronic Arts, *Desert*

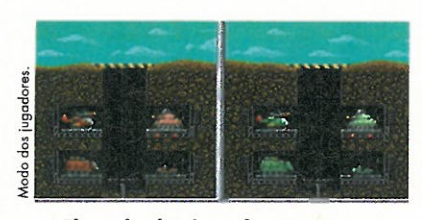
Nombre original	Return Fire
Realización	1994
País	EE.UU.
Compañía	Prolific Publishing, Inc.
Programación	Interno
Soporte	CD ROM


Explosión frente al depósito de armas.

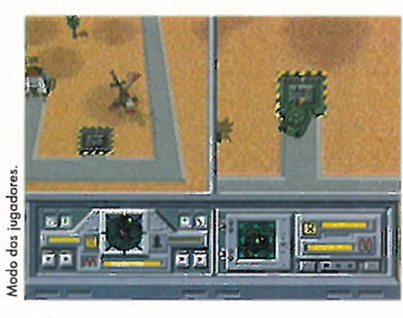




Localizar y destruir el torreón que esconde la bandera enemiga es tarea propicia para un vehículo pesado. Su posterior traslado hasta nuestra base sólo podrá ser realizado por el Jeep anfibio.


Modo dos jugadores.

El modo dos jugadores, aunque mantiene el mismo desarrollo que el modo simple, ofrece un aspecto completamente novedoso al permitir ataques directos entre los propios contendientes.

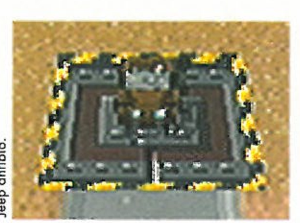

Modo dos jugadores.

Campamento arrasado.


Vista general del campamento.

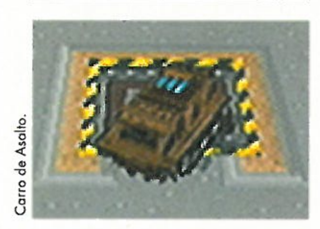

Antes ...

... y después.


Jeep anfibio.


Carro de Combate.

Vehículos


Carro de Asalto.


Helicóptero.

Strike, *Jungle Stike* y *Urban Strike*, que constituyen una de las mejores sagas de videojuegos amparadas en un helicóptero de combate. *Red Zone*, de Time Warner Interactive, utilizó el mismo concepto que Electronic Arts, aplicándolo a un helicóptero Apache. Prolific se ha mirado en el espejo de todos ellos para programar *Return Fire*, pero ha puesto a disposición del jugador cuatro vehículos de caraterísticas muy diferenciadas (jeep anfibio, carro de combate, helicóptero y carro de asalto) que aportan variedad a su desarrollo, a la vez que dotan al título de un cierto toque estratégico necesario para seleccionar el arma apropiada en cada parte de la misión. El fin último reside en la localización y recuperación del estandarte enemigo, como ocurre en el popular juego de mesa Stratego.

Sin inventar nada nuevo, el gran mérito de Prolific reside en haber aprovechado con astucia las posibilidades de la 3DO para crear un particular *arcade* en el que la agilidad de la acción se convierte en la principal virtud. Los gráficos tridimensionales varían ante nuestros ojos con una suavidad portentosa, produciendo una sensación de continuidad respetable. Esto, junto al zoom que la propia máquina controla ofreciéndonos siempre la vista más adecuada para el desarrollo del combate –sin caer en una excesiva pixelación–, dota al juego de una ambientación más que correcta.

Gran parte de culpa en la innegable atracción que *Return Fire* produce hay que buscarla en el cuidado aspecto sonoro. Conocidas piezas de música clásica, con marcado aire bélico en la mayoría de los casos, nos acompañan durante el desarrollo de la misión y confieren, junto a los efectos tanto de explosiones como de motores, un logrado toque de realismo.

La excesiva similitud gráfica entre los escenarios de las múltiples misiones constituyen el único lunar en un resultado general ciertamente espléndido.







Corpse **Killer**

Winston, rastafari buscador de fortuna, anhela tesoros no sólo espirituales. Los conocimientos que posee sobre el ritual vudú le convierte en nuestro mejor aliado.



Winston muestra restos de una víctima.

La isla tropical de Cay Noir es el escenario de *Corpse Killer*, una ambigua historia programada por Digital Pictures para 3DO en la que no queda excesivamente claro si se trata de una aventura con toques de *arcade* o de un *arcade* con toques de aventura.

El juego está planteado como una película interactiva en la que destruir a los zombies que irrumpen en la pantalla parece convertirse en mera excusa para la sucesión de cinemas de alta calidad, en los que el jugador es mero objeto pasivo. Lo cierto es que la calidad gráfica y, por desgracia, la endeblez de planteamientos que muestra *Corpse Killer* no es nueva para la compañía norteamericana Digital Pictures, que posee una amplia experiencia en lo que a la utilización del vídeo aplicado a consolas se refiere. Son programadores habituales de Mega CD, periférico para el que han desarrollado, entre otros, *Ground Zero Texas* (prácticamente idéntico en estructura a *Corpse Killer*: desplazar un teleobjetivo por la pantalla para acribillar enemigos), *Double Switch*, *Prize Fighter*, *Sewer Shark* o *Night Trap*. Con el último título de esta lista, Digital Pictures alcanzó un éxito irrefutable, aunque por motivos que se alejaban de sus virtudes como juego: la aparición de escenas con grandes dosis de violencia, sumado al realismo propio del vídeo digitalizado, provocó una campaña de acoso y derribo que se extendió por la prensa de numerosos países.



Un habitante menos en Cay Noir.

por Carlos Ballester

Nombre original : Corpse Killer
Realización : 1994
País : EE.UU.
Compañía : Digital Pictures
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

El problema de las producciones de Digital Picture es que a primera vista impresionan y las imágenes hacen que el jugador poco ilustrado otorgue mérito a su puesta en escena. Sin embargo, el mérito no es tal, sino el espeso maquillaje que esconde los defectos pronunciados de programas de estructura pobre, paupérrima en algunos casos. No olvidemos que la presentación de imágenes digitalizadas en pantalla se realiza directamente desde el CD, y las posibilidades que las máquinas de nueva generación ofrecen en este sentido se tornan infinitas.

El verdadero quid de la cuestión reside en que estas imágenes deben servir para mejorar un buen juego y no al contrario, porque se trata de adquirir diversión y no estética. Digital Pictures en esta ocasión se ha



Ataque de un muerto viviente en las ruinas.



Introducción.



Restos del aereopuerto.

Lamentablemente, la pobre definición de los sprites de los muertos vivientes provoca el que no transmitan sensación alguna.

Eliminar a algunos zombies requiere gran cantidad de plomo, en la más pura reincidencia Tarantino. Datura-coated bullet son, sin duda, las balas especiales más efectivas.

Entrada a la fortaleza del doctor Helmann.



Emboscada en la selva.

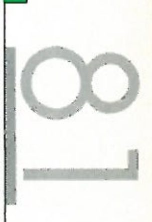

Julie, la intrépida periodista.

quedado en el lujo visual: triste bagaje.

Las fases *arcade* se realizan a través de una mirilla pesada, excesivamente torpe, mientras que los *sprites*, tanto por su escasa variedad como por los propios movimientos, no merecen siquiera ser comentados. Lo único interesante, suponiendo que se tenga un conocimiento medio-alto del inglés, lo encontramos en la interacción que nos proponen los protagonistas del juego en sus conversaciones.

Lamentablemente, *Corpse Killer* es un ejemplo más de lo que pudo ser y no fue, un juego que se ha quedado a mitad de camino pero no cuesta la mitad de precio. Hay que denunciar el creciente bombardeo de películas animadas que aburren una vez que los rostros y voces de nuestros digitalizados contertulios se hacen familiares. "El cine, en el cine".





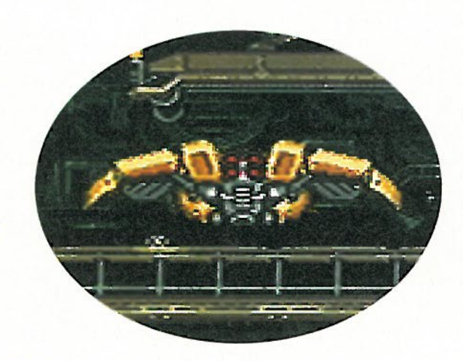
Wild Guns



Fase de bonus.


Desolation Canyon.

por J. Luis Sanz



Nombre original : Wild Guns
Realización : 1994
País : Japón
Compañía : Natsume
Programación : Interno
Soporte : Cartucho / 8Mb


Pantalla fin de juego.

Con unos cuantos meses a sus espaldas, pasto de vitrinas de importador paralelo, *Wild Guns* es un caso extraño donde perfección técnica y diversión se dan a partes iguales.

Los *shooting games* (juegos de disparo), apenas han modificado con los años su esencia, puesto que ésta se limita a poner la bala donde se pone el ojo. Pocos títulos aportan ideas innovadoras, muy al contrario se limitan a lavar la cara a los conceptos ya manidos para presentarlos como los nuevos tiempos requieren.

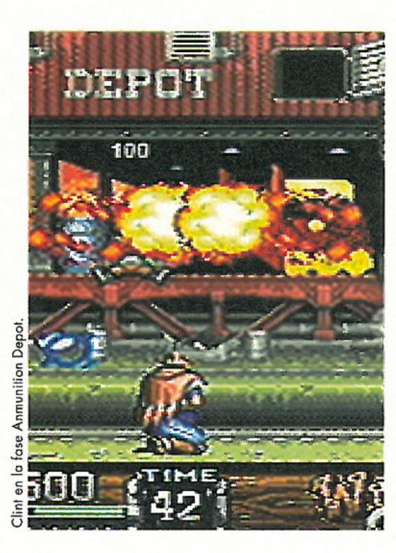
Operation Wolf y *Operation Thunderbolt*, títulos de Taito que corrieron en antiguas recreativas y en prácticamente todos los sistemas domésticos de antaño (Commodore 64, Spectrum, Amiga, etcétera), son los antepasados del juego que nos ocupa, marcados todos ellos por la sencillez y la efectividad. El *scroll* lateral en aquellos dos clásicos sirvió de excusa para albergar *shoot'em ups* llenos de enemigos y engendros



Annie en Carson City.



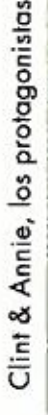
Interior del Saloon.



Clint en la fase Ammunition Depot.

El látigo que sostiene Annie, la protagonista femenina del juego, entorpece en gran medida el control de la mirilla de nuestro arma. Sus imprevisibles apariciones se suceden sin la intervención del despistado jugador, que puede sufrir la pérdida de una vida ante la desaparición inesperada de la pistola.

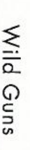


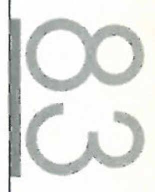

Clint & Annie, los protagonistas.

Aunque son dos los personajes que podemos seleccionar para afrontar el desafío Wild Guns, la elección del jugador resulta intranscendente puesto que la respuesta de ambos en el combate es muy similar.

adversos que disparaban con todo lo que tenían. Más sencillos, aunque no menos dignos de mención por la similitud de algunas de sus fases con *Wild Guns,* son títulos para Spectrum como *Prohibition*, el hispano *Hostages* y *The Untouchables* (este último contó también con una versión para Súper Nintendo). *Cabal, Lethal Enforcers I y II*, o todos los cartuchos para Nintendo Scope (*Yoshi's Safary, Metal Combat* o *T2: The Arcade Game*) son referencias válidas y más cercanas en el tiempo para presentar *Wild Guns* con todos los honores que merece, aunque el juego de Natsume, a diferencia de los últimos, no utiliza el mentado periférico.

La calidad gráfica del cartucho rememora producciones de época, con *sprites* muy detallados y una utilización del color que muy pocos





juegos han logrado. El estilo visual de los *Probotector* (*Contra III* para los americanos), junto a la ubicación espacio-temporal del guión que da vida al juego, proporcionan un agradable *look* que mezcla elementos del viejo oeste con ingenios dignos, en apariencia, de la saga *Star Wars*. No es ésta una excepción en la producción de Natsume, muy dada al virtuosismo gráfico en sus programas. La saga *Pocky & Rocky*, de imperdonable olvido en una Europa que sólo conoce oficialmente la primera entrega de las tres aparecidas en Japón, mostraba decorados, enemigos, personajes y efectos especiales muy depurados, con un tratamiento de la paleta de colores casi siempre sobresaliente.

La perspectiva, muy diferente a *Wild Guns* y más afín a los *Zelda* y compañía, fabricó una serie de *arcades* de gran calidad.

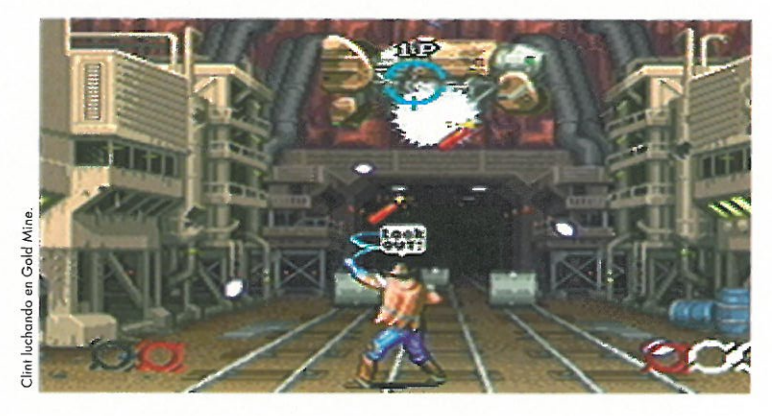
Natsume tampoco se han complicado la vida en el desarrollo del cartucho: ha incluido las clásicas



Vagón de la fase Armored Train.


Fase Gold Mine.


Nave nodriza. Fase Last Duel.



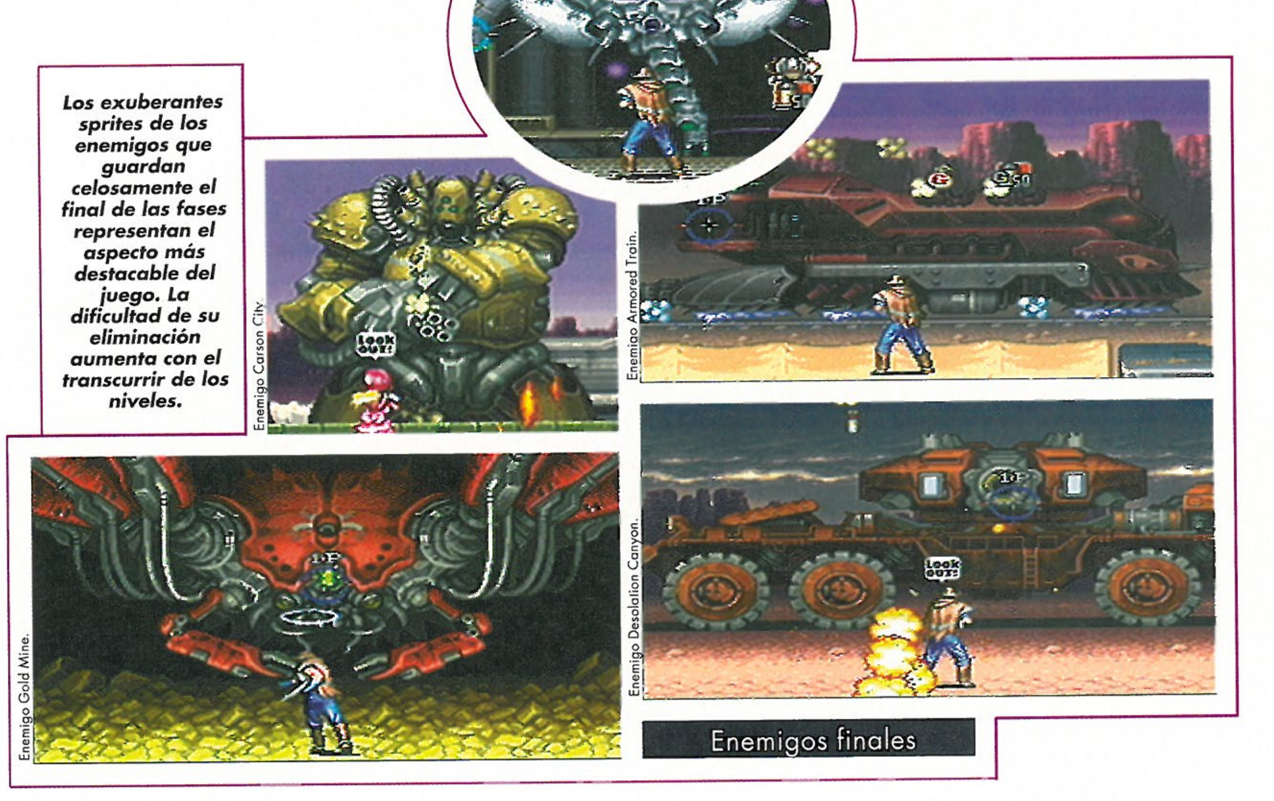
Clint luchando en Gold Mine.



En el hipotético caso de lograr superar el último duelo (Last Duel), este caballero de rojo se erigirá en el enemigo final.



Duelo en Desolation Canyon.



Enemigos finales

Los exuberantes sprites de los enemigos que guardan celosamente el final de las fases representan el aspecto más destacable del juego. La dificultad de su eliminación aumenta con el transcurrir de los niveles.

Enemigo Carson City.

Enemigo Armored Train.

Enemigo Gold Mine.

Enemigo Desolation Canyon.

variaciones de armas que tan fácilmente pueden impulsar a un título a la fama (ahí tenéis la nave R-7 de *R-Type*). *Wild Guns* tiene el acierto de poner calidad en todos los elementos de la pantalla. La movilidad de la mirilla y por defecto la del personaje están clavadas a las necesidades del usuario. Ni más ni menos, el espacio es el justo para que podamos esquivar los ataques enemigos con las inevitables dosis de habilidad. Como los grandes para Súper Nintendo, las avanzadas técnicas de reescalado y manipulación de gráficos de la consola permiten teñir de colores la escena con los célebres *ghost layering*, o deformar los escenarios ante las bombas arrojadas por los personajes.

Wild Guns es dinámico. Al pulsar el botón obtenemos una respuesta instantánea del protagonista. Este detalle, que puede parecer irrelevante, es determinante para animar al jugador a seguir disparando. No hay que hacer demasiados esfuerzos de memoria para recordar títulos donde la respuesta del *pad* era insufrible.

El dinamismo, además, tiene una segunda consecuencia: la diversión, el 'pique' por acumular puntos o superar fases.

Por estas sencillas razones (gráficos, dinamismo, diversión y ambientación), *Wild Guns* es una apuesta segura.





Armored Train.

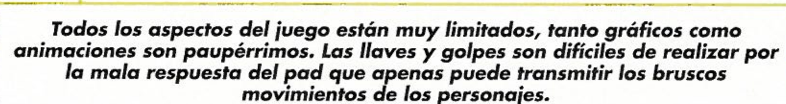


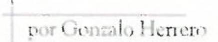
Last Duel.



Kasumi Ninja




Todos los aspectos del juego están muy limitados, tanto gráficos como animaciones son paupérrimos. Las llaves y golpes son difíciles de realizar por la mala respuesta del pad que apenas puede transmitir los bruscos movimientos de los personajes.


por Gonzalo Herrero

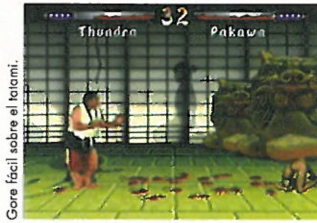
Nombre original : Kasumi Ninja
Realización : 1994
País : EE.UU.
Compañía : Atari Corporation
Programación : Interno
Soporte : Cartucho

Atari perdió hace unos años la batalla de las portátiles por una estrategia comercial que jamás ha hecho justicia a la calidad de sus consolas. Era una máquina que superaba en potencia, colores y efectos gráficos a Game Boy y Game Gear, y sin embargo el nombre de la Lynx apenas es conocido en nuestro país por un grupo selecto de usuarios. Juegos como *Checkered Flag*, *Blue Lightning*, *Wing War*, *Electro Cop*, el maravilloso *Klax* o *Toki* (la única versión exacta a la recreativa) ridiculizaron desde la portátil de Atari al resto de las consolas.

Hacer paralelismos históricos es un ejercicio peligroso, pero la Atari Jaguar toma derroteros muy extraños. Los teóricos títulos estrella



Escenario de Pakawa.



Gore fácil sobre el tatami.



Escenario de Chagi.

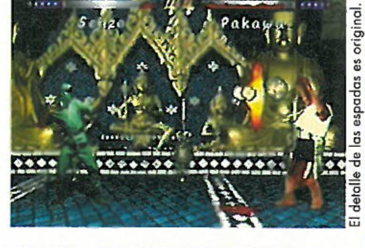

Las magias no aportan nada nuevo.


Tangas y sangre. Tristes recursos.

de la compañía norteamericana, aquellos que están obligados a abrir mercado, a vender consolas y a marcar las pautas de posteriores producciones, apenas alcanzan la calidad exigible a un cartucho para máquinas de 16 bits, cuando la potencia de su máquina es enorme. El mes pasado el fiasco corrió a cargo del maltratado *Checkered Flag* y en este número le toca el turno a *Kasumi Ninja*, un esperpento de lucha con *gore* que se mira sin pudor en el espejo de un *Mortal Kombat* al que títulos como este hacen cada día más grande.

Atari insulta la inteligencia del usuario, y parece olvidar que a estas alturas son pocos los que pueden asumir un bodrio cuyo único reclamo son unos fulanos pegándose tortas, sin ningún sentido, sobre unos escenarios bonitos, aderezado todo ello por borbotones de sangre.

Han olvidado cosas tan 'prescindibles' como los menús asequibles que se puedan controlar. Han considerado que la calidad de las animaciones puede ser sustituida por movimientos artríticos y bruscos.

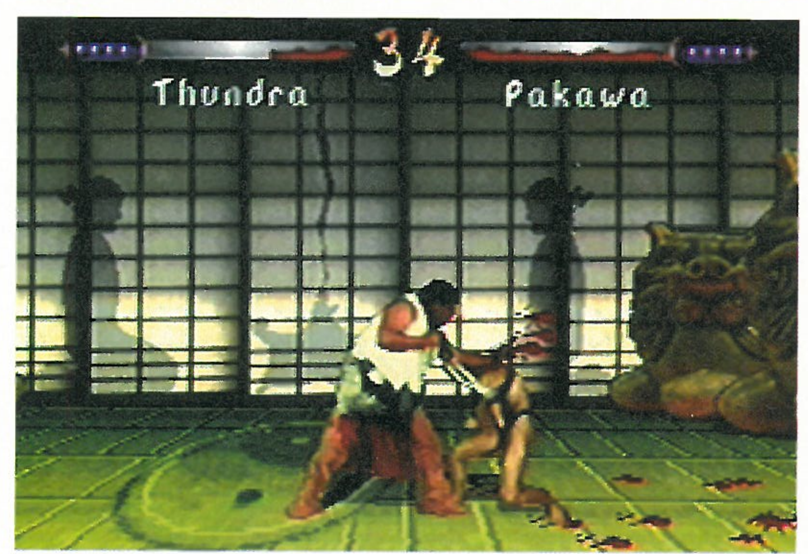


El detalle de las espadas es original.


Danjo voltea a Chagi.


Así son los poderes de Kasumi Ninja.

En un patético afán de subirse al carro del gore, en ausencia de otras virtudes, Kasumi Ninja nos permite pintar de rojo el tatami con la sangre de nuestros adversarios.





El título de Atari hace un flaco favor al sector.

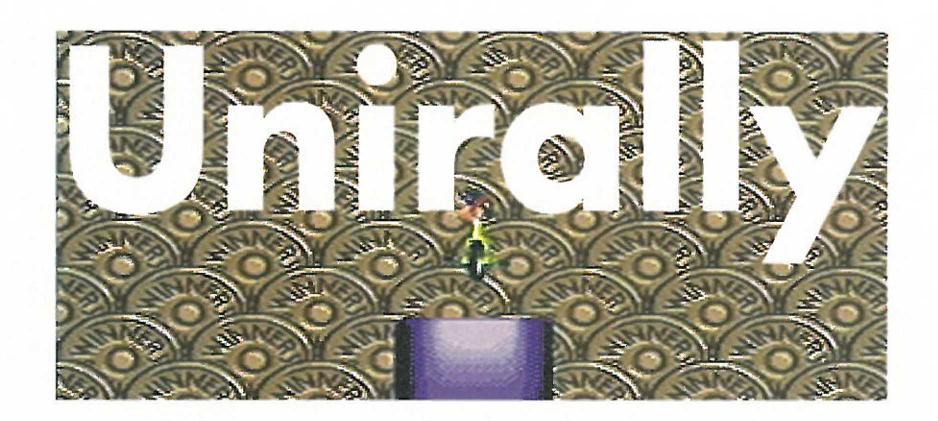
Los personajes tampoco parecen ser una preocupación para Atari que junta churras con merinas y se pasa el hilo argumental por el forro de las vergüenzas.

Si al menos *Kasumi Ninja* hubiera sido una versión de *Pit Fighter*, con todas sus limitaciones originales, lo hubiéramos comprendido, pero este juego es con mucho el peor de los existentes hasta el momento para Jaguar.

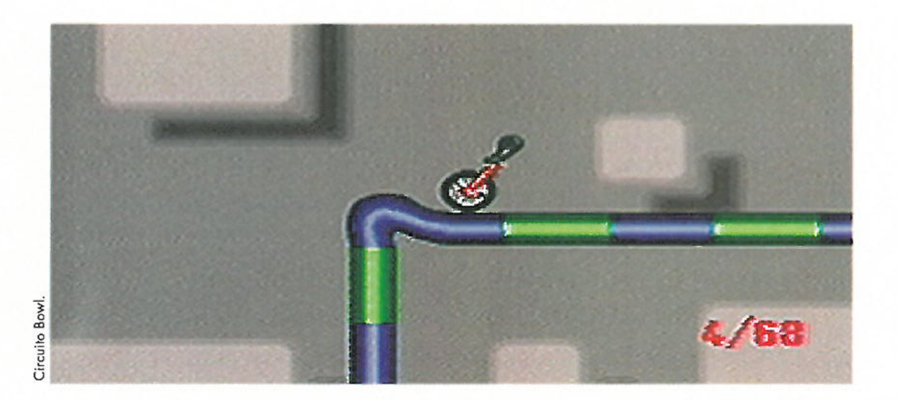
En *Kasumi Ninja* se encuentran dos inconvenientes: la mala realización y la utilización de un concepto que agoniza ya en el mundo de los simuladores de lucha. Pero no todo ha sido desacierto en Atari, que ha tenido la delicadeza de regalar con el juego una cinta para el pelo, sin duda para coronar la cabeza del incauto que se haya atrevido a adquirir *Kasumi Ninja*.







por J. Luis Sanz



Circuito Bowl.

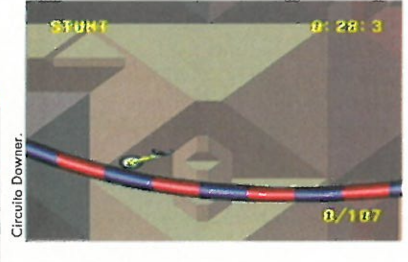
Nombre original : Uniracers
Realización : 1994
País : EE.UU.
Compañía : Nintendo
Programación : Interna
Soporte / Megas : Cartucho / 16 Mb

Lo cierto es que pocos podían imaginar que una carrera de monociclos, esos ingenios circenses a pedales de una sola rueda, podrían algún día protagonizar un videojuego. Pero Nintendo hace cosas diferentes, le gusta nadar contra corriente.

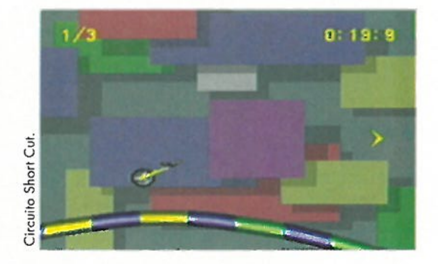
Mientras los nuevos sistemas se preocupan por complicar los conceptos o rodear de polígonos los ya existentes, la compañía japonesa ha hecho una pausa con un juego que es una invitación a la reflexión. *Unirally* es tan simple que apenas tiene gráficos, quizás por ello utiliza los monociclos, para no gastar mucho en *sprites*. Es en esencia una máquina de diversión, de jugabilidad endiablada, que mezcla la más encarnizada competición con una realización técnica notable. El juego se ampara en la competitividad, en la lucha por llegar a la meta antes que el rival, en correr más y mejor.

La realización técnica tiene un brillante punto de referencia: el *scroll*. Es de los más rápidos y perfectos de cuantos hemos visto en una Súper Nintendo. El tratamiento del color posee gusto, con degradados bien resueltos. Los fondos, *macrosprites* que se repiten continuamente, pueden ser tachados de monótonos, pero lo cierto es que consiguen el fin que persiguen: la sensación de profundidad y velocidad, el vértigo.

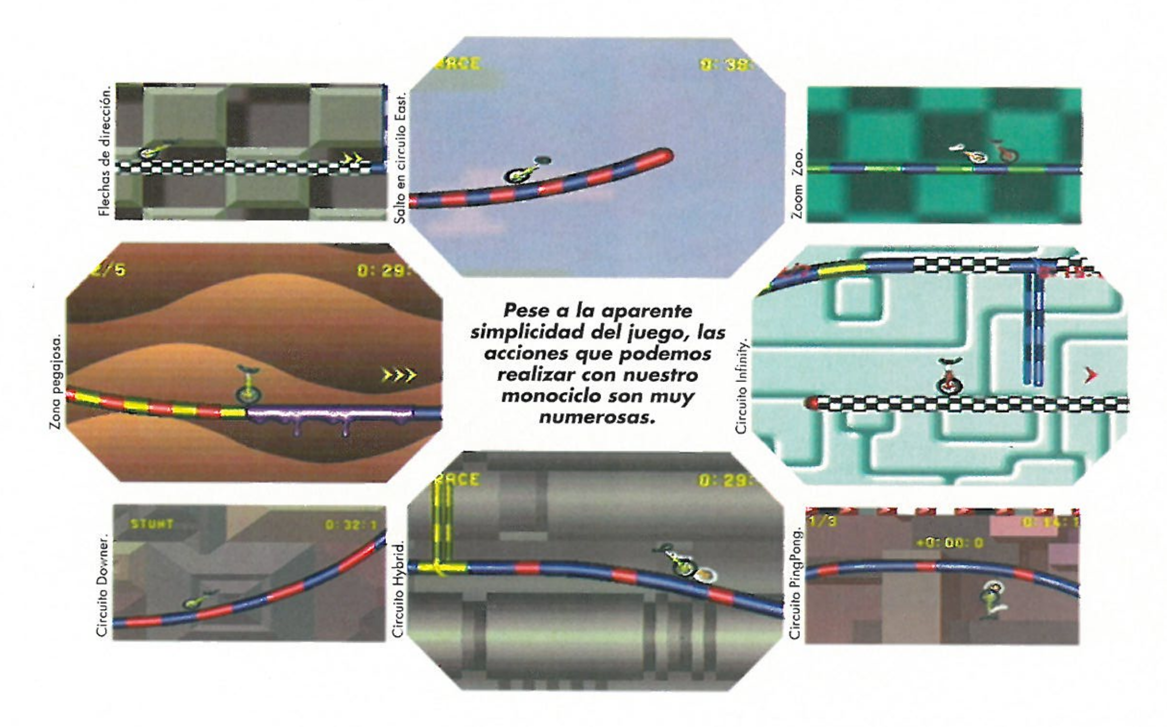
El modo de dos jugadores en *Unirally* está diseñado con las bases de las clásicas opciones de los simuladores deportivos. Por muy raro que pueda parecer, pertenece al árbol genealógico de los programas de conducción en su rama más prehistórica, una familia que siempre



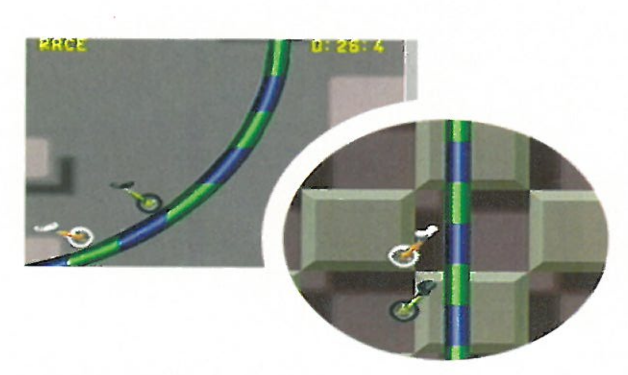
Circuito Downer.



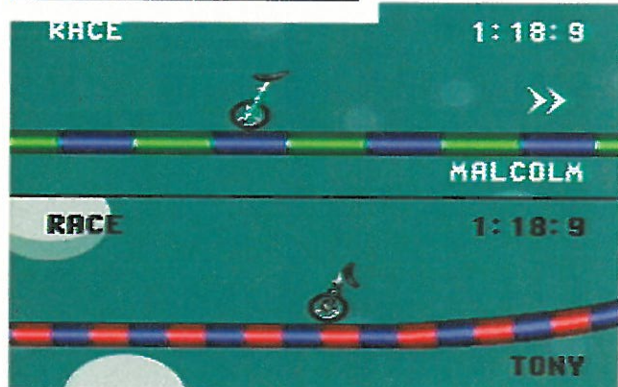
Circuito Short Cut.



Pese a la aparente simplicidad del juego, las acciones que podemos realizar con nuestro monociclo son muy numerosas.



Modo dos jugadores



Como suele ocurrir en muchos títulos de semejantes características, el modo dos jugadores consigue exprimir al máximo una virtud tan escasa como la jugabilidad.

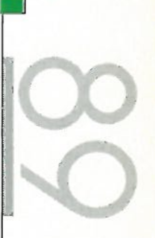
ha utilizado como reclamo principal el enfrentamiento entre dos jugadores, *head to head*. No existe ninguna posibilidad de que alguien no disfrute en este modo, salvo que aborrezca los videojuegos.

Nintendo ha puesto su sello al servicio de un título que predica la diversión sin más. Los monociclos ofrecen miles de posibilidades de control y cada combinación del *pad* posee una recompensa en puntos y velocidad: no se trata sólo de correr, sino de demostrar pericia al hacerlo. El secreto del manejo de los monociclos está en el control, guiarlos en cada momento en la dirección correcta para no frenar y perder la inercia.

Unirally es una fuente inagotable de superación, está bien realizado y no necesita mejora adicional. No es el resultado de la falta de medios, sino la fidelidad a una gran idea que merece la pena.

ÚLTIMA







Una de las opciones más espectaculares de Victory Goal la encontramos en la posibilidad de repetir las jugadas desde distintas perspectivas, que podemos modificar mientras se está sucediendo la acción, permitiéndonos contemplar la jugada desde el punto de vista deseado. Algunos goles merecen ser contemplados.

Victory Goal



Centro al area. Perspectiva central.



Saque de centro.

por Javier S. Fernández

Nombre original :	Victory Goal
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Sega
Programación :	Interno
Soporte :	CD ROM

Desde que en el año 1984 **Jon Ritman** y **Chris Clarke** realizaran *Match Day* para Spectrum, los simuladores de fútbol para los distintos formatos han proliferado con resultados dispares y, en la mayoría de los casos, con escasa originalidad.

En 1993, Electronic Arts decidió romper la mediocridad reinante con *FIFA International Soccer* para Mega Drive, un título que aportaba nuevos conceptos de fidelidad al deporte rey. Muchos le otorgaron el título de mejor juego de fútbol programado para consola, mientras otros se decantaban por *Sensible Soccer*, una magnífica licencia de Sensible







La actitud del gremio arbitral es bastante permisiva en Victory Goal. Para recibir una segunda cartulina amarilla hay que ganarsela a pulso. Es tarea de un leñero profesional.

La apertura del zoom, si bien muestra facilmente la colocación de los compañeros, resta espectacularidad al juego.



Lanzamiento desde los once metros.

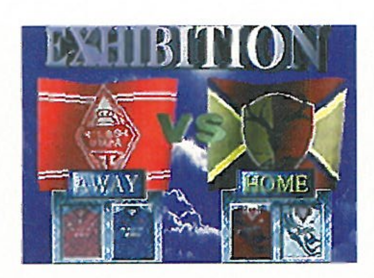
Vista desde un fondo.

Software nacida en PC. Las virtudes de ambos títulos han quedado eclipsadas estas navidades por *Super Stars Soccer*, de Konami, que quizá aún hoy merezca ese pomposo título.

Electronic Arts realizó una versión mejorada de *FIFA International Soccer* para Súper Nintendo y su espléndida jugabilidad se extendió más tarde al Mega CD, donde apenas se le adornó con escenas digitalizadas que no justificaban su adquisición para aquellos que ya poseían el cartucho de Mega Drive. La última secuela de la licencia, sin duda la mejor, la disfrutan los usuarios de 3DO: es una conversión en 3D que ha marcado un nuevo punto de referencia en la realización de simuladores futbolísticos, referencia que se intuye en *Victory Goal*.

La línea emprendida por *FIFA International Soccer* no ha tardado mucho en ser adoptada. El sector avanza y hace que los méritos se disipen con rapidez ante la aparición de juegos que apenas dejan días de gloria a sus predecesores. Sega ha decidido







Opciones



Entre los 12 equipos que forman la J-League, liga profesional japonesa, podemos encontrar viejos conocidos del fútbol español, como el internacional brasileño Leonardo, que militó en las filas del Valencia.



Durante la repetición de jugadas en primer plano, algunos elementos de la escena desaparecen misteriosamente. En la imagen de la izquierda, por ejemplo, aparece la sombra, pero no el portero.



Arbitro indicando el centro del campo tras un gol.



Introducción.

dejar por tontos a los que han vertido críticas sobre su Saturn con juegos de programación propia como *Panzer Dragoon* y *Victory Goal*, un título que, independientemente de sus cualidades como simulador de fútbol, posee una superioridad técnica respecto a *FIFA International Soccer* de 3DO incontestable.

La ambientación de *Victory Goal* es perfecta. No nos referimos sólo al terreno de juego en el que se desenvuelven con increíble facilidad los jugadores poligonales, sino a las gradas que rodean el campo, generadas por la propia Saturn en 3D y que maneja con una suavidad inusitada.

FIFA International Soccer incorporaba siete perspectivas de juego diferentes, por las cuatro de *Victory Goal* (una frontal, dos oblicuas y una lateral). Sin embargo, el simulador de Sega posee un magnífico zoom que nos permite desarrollar la acción desde el propio terreno de juego, con el aliento del defensor pegado al cogote, hasta un plano cenital donde los jugadores se vuelven pulgas pero sabemos en todo momento la situación espacial

Perspectivas











Salida del portero a los pies del atacante.

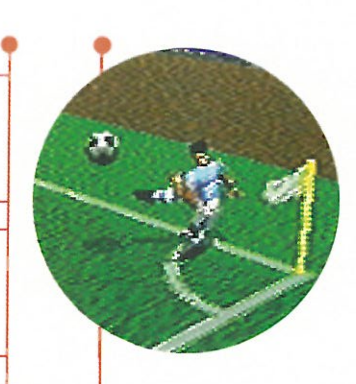
que ocupan. La primera de ellas es una vista que apreciarán los amantes al fútbol, muy similar a la conseguida en la recreativa de Sega *World Striker* **(ÚLTIMA 2)**. En el justo medio se encuentra una vista parcial que cubre un cuarto del terreno de juego con las ventajas tácticas que esto supone.

Los efectos sonoros, aún aprovechando las posibilidades de calidad que proporciona la tecnología digital, están muy por debajo de los gráficos. A pesar de contar con una extensa variedad de cánticos, distintos para cada equipo, no resultan apasionados, más bien al contrario se tornan fríos, enlatados, lo que resta un tanto de ambientación a la disputa del encuentro.

Victory Goal transmite al cien por cien la esencia de un partido de alta escuela. Sega ha huido de cualquier complicación, dotando al juego de un manejo tremendamente sencillo que permite una extensa variedad de movimientos. A la espera de que *World Striker* pueda ver la luz en la Saturn, sólo queda felicitar a la compañía japonesa por haber logrado confeccionar el mejor simulador de fútbol de los realizados hasta el momento, con el permiso del mencionado *Super Stars Soccer*. La calidad técnica que derrochan los jugadores del cartucho de Konami, los sombreros que ejecutan, los gestos de pase y disparo, o la picardía innata a un buen jugador de fútbol, sumados al virtuosismo técnico de *Victory Goal*, sería el sueño de todo aficionado. Ⓤ

Cuatro son las perspectivas desde las que se puede seguir el juego. Una frontal, otra lateral y dos oblicuas. Quizá la primera aporte mayor intensidad al partido.

Entre las ventajas de la vista lateral está la facilidad para colgar balones con precisión al área, tras ver la posición de un compñero. Las jugadas a balón parado son complejas.

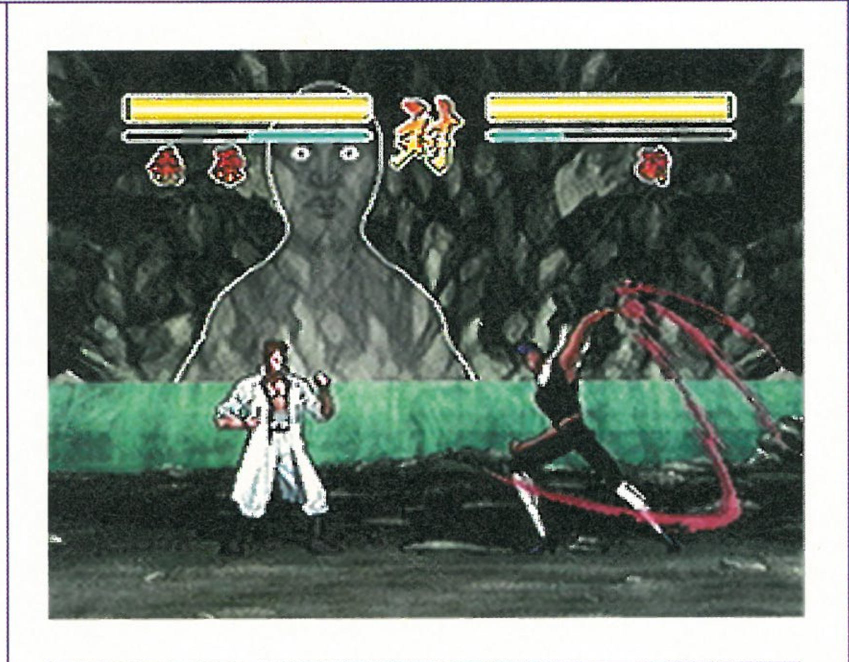


Los movimientos de los jugadores reflejan con una fidelidad asombrosa todas las acciones que desarrollan los futbolistas, aunque se echen en falta algunos toques de genialidad.





Yu Yu Hakusho



Yu Yu Hakusho es un juego tradicional de lucha, que puede tener un hueco dentro del amplio colectivo aficionado a los productos japoneses. Tiene la virtud de poseer numerosas intros y animaciones que podremos ver en televisión el próximo otoño. Algo es algo.

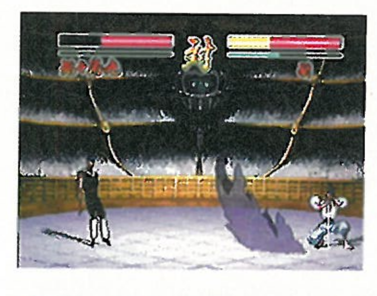
por Gonzalo Herrero

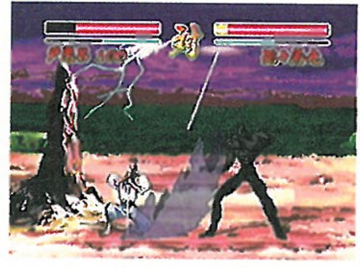
Nombre original :	Yu Yu Hakusho
Realización :	1994
País :	Japón
Compañía :	Tomy Grupo
Programación :	Interno
Soporte :	CD ROM

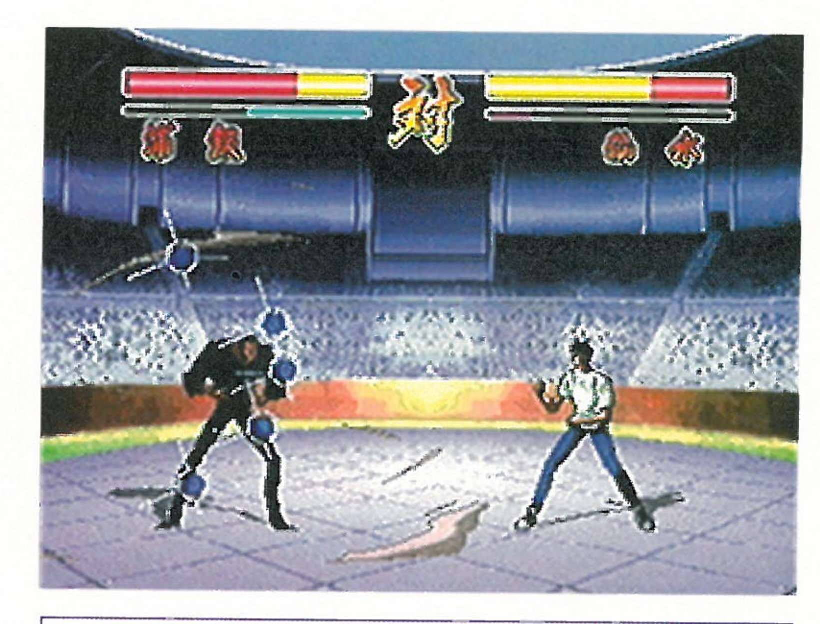
La 3DO es la segunda consola de última generación con más unidades vendidas en Japón, 350.000. Aunque pueda parecer paradójico, el hecho de que las compañías niponas se lancen a la creación de títulos para 3DO tras el éxito cosechado tiene claros inconvenientes. Cierto es que caer en generalizaciones produce injusticias puntuales, pero hay detalles que avalan este temor.

Por un lado, la primera diferencia entre los juegos occidentales y orientales está en el idioma. Si ya es difícil para muchos leer los menús y textos de pantalla en inglés, hacerlo en japonés es un ejercicio de azar en el que sólo se avanza por el método empírico del ensayo-error. Dice la voz popular que para gustos están los colores, y siempre habrá usuarios que encuentren mérito en estos juegos y los compren como trofeos de una colección ininteligible que demuestre su erudición.

Aunque se antoja necesario el aviso anterior, lo cierto es que *Yu Yu Hakusho* para 3DO no plantea problemas idiomáticos, porque su desarrollo de lucha le confiere otro carácter. Su fama le precede, no en vano Súper Nintendo acaba de estrenar la tercera parte de la saga. La primera de ellas supuso un soplo de aire fresco para los aficionados al Manga en España, que se lanzaron a su compra en tiendas de







Un detalle curioso del juego: los escenarios no tienen una nitidez perfecta. Este efecto ha sido realizado a propósito para dar una mejor sensación de profundidad, como en las series de animación japonesas. El decorado recuerda a un pasaje del Time Gal de Mega CD.

Sólo lucha



Las magias carecen de originalidad.



La austeridad de los escenarios es patente.

Yu Yu Hakusho tiene versiones para Súper Nintendo y Mega Drive, amén de algunas consolas Nec. En esta ocasión, a los aficionados de 3DO les ha tocado un juego de lucha estilo Street Fighter II.

paralelo. Las animaciones de los combates y el desarrollo fueron determinantes para crear un juego que en Japón es objeto de culto.

Está previsto que la serie televisiva de Yu Yu Hakusho se estrene en nuestro país en el mes de septiembre (presumiblemente en Antena 3), aunque ya ha sido censurada por su teórica violencia implícita.

El juego para 3DO no es un catálogo de grandiosas ideas y perfecciones técnicas. Parece escaso de gráficos y la respuesta inicial del *pad* no es muy adecuada. Como siempre, las intros de cada fase y la presentación de los personajes son una maravilla visual. Tienen el atractivo del Manga adornado con músicas que acompañan. Poco más.

Es un juego de lucha simplón. Para los mortales que conocen el fenómeno de los mangas de refilón, este título es uno más de los injugables e insulsos programas japoneses que inundan las estanterías. Para los incondicionales al género, es pasto que alimentará su pasión oriental. Nosotros, debemos desaconsejarlo.

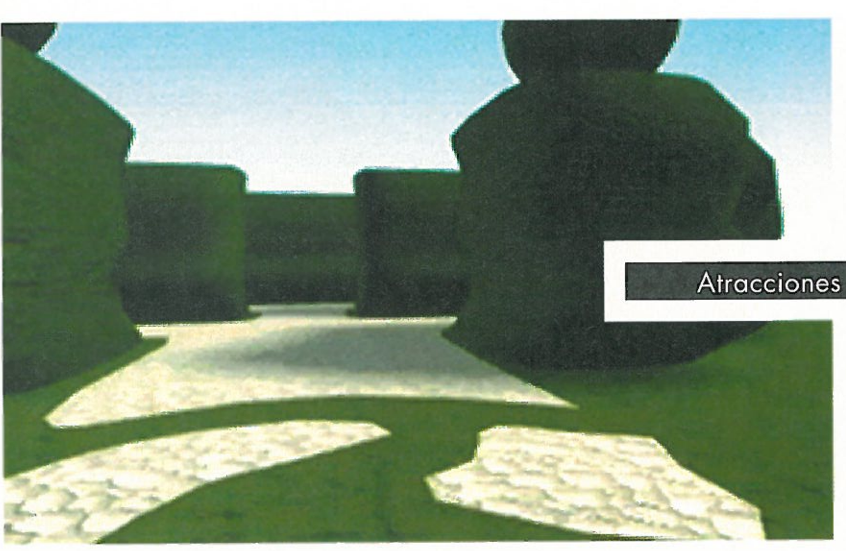
Intros

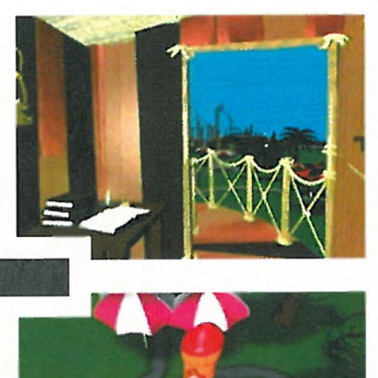




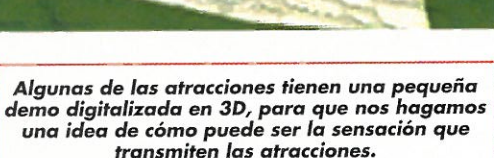








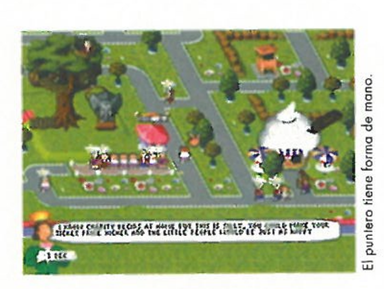
Atracciones



Algunas de las atracciones tienen una pequeña demo digitalizada en 3D, para que nos hagamos una idea de cómo puede ser la sensación que transmiten las atracciones.

Lo bueno de la versión 3DO es que estas secuencias son presentadas a pantalla completa, sin mucha pixelación.

Theme Park



El puntero tiene forma de mano.



El ambiente es determinante.

por J. Luis Sanz

Nombre original :	Theme Park
Realización :	1994
País :	Gran Bretaña
Compañía :	Electronic Arts
Programación :	Bullfrog Productions
Soporte :	CD ROM

Existen aún multitud de maneras de sorprender con un juego. Podemos encontrar en el baúl de los recuerdos programas llenos de sencillez que escondían enormes dosis de diversión y jugabilidad: *Tetris*, del ilustre **Alexey Patjinov**; *Lemmings*, la mejor carta de presentación de Psygnosis; o el postmoderno *SimCity*, de Maxis. Todos son sencillos, pero es difícil resistirse a ellos.

A *Theme Park* le pasa lo mismo. No parece gran cosa a primera vista, las imágenes apenas son atrayentes salvo la espectacular intro 3D, y por encima de todo el *scroll* de pantalla recuerda a los bruscos



(En el centro) balances económicos.

Demo montaña rusa.

Las negociaciones con los sindicatos (arriba) pueden dar al traste con nuestros proyectos de no llegar a buen puerto.

Desde las provisiones de patatas fritas, refrescos, helados o hamburguesas, hasta los salarios, gastos de investigación o mantenimiento de las instalaciones, todo debe ser controlado en el modo más difícil (complet) de Theme Park.

movimientos de Spectrum, cuando los geniales programadores movían los escenarios de ocho en ocho pixels para darles color (recordad a Probe y sus *Savage*, *Trantor* y *Dan Dare 3*). Pero todo da igual porque al final el programa consigue divertir, que es de lo que se trata.

Theme Park reabre una pequeña polémica suscitada por aquellos usuarios que consideran que algunos programas nacidos y pensados para ordenadores personales no pueden traspasar el umbral de las para ellos más frívolas consolas. Muchos han discutido si conceptos como *Doom*, *Lemmings* o simuladores más avanzados que utilizaban polígonos





(es el caso de los *688 Attack Sub*, *F-22* o *LHX* para Mega Drive), estaban destinados a unas máquinas donde lo fundamental es la rapidez en los disparos o la precisión de los saltos. Son cartuchos en los que no hace falta leerse los manuales, tarea que omiten el 95% de los compradores. Muchos querían prohibir la llegada de un juego reflexivo al ámbito de las consolas, esas máquinas infernales para gente más histriónica.

La 3DO y las demás consolas de última generación han puesto fin a esta polémica, puesto que son muchos los títulos con supuesta concepción PC para usuarios entrados en años y aquellos que, simplemente, prefieran aventuras, simulación de vuelo, etcétera.

Theme Park es un juego para pacientes que sepan degustar el riesgo de la estrategia sin las pasiones propias de otros géneros más movidos. Es un simulador de construcción (como *Sim City*, de Maxis) donde jugar a ser un hombre de negocio honesto no es tarea fácil,



Consejos





La intro principal del juego nos muestra como una familia es llevada desde el salón de su casa hasta el parque de atracciones más increíble del mundo.

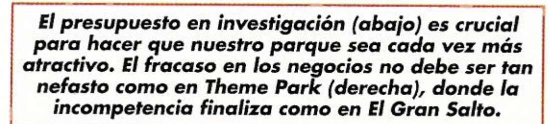
Al crear una atracción es fundamental planificar una zona de espera para entrar y una salida perfectamente señalizada. De lo contrario, los jóvenes usuarios se perderán.

Hay que cuidar los detalles pequeños para hacer grandes cosas. Despues de beber una Coca-Cola...ya se sabe. (Abajo) El mecánico repara las atracciones.





especialmente con los tiempos que corren. Lo cierto es que la política del pelotazo no es buena consejera para montar un próspero y rentable parque de atracciones. Todo acto debe ser fruto de una concepción global orientada a que la gente se divierta y pague por ello. No todo se limita a la adquisición y puesta en marcha de engendros mecánicos de tecnología avanzada, sino que hay que instalar todos los servicios necesarios que acompañan a la cadena lógica de comportamiento de un usuario. El ambiente del parque, la decoración o la facilidad para encontrar los caminos adecuados de las atracciones, entradas y salidas, son elementos de gran importancia para subir en el *ranking* de los parques, que determina finalmente el que mejor diversión y servicios proporciona. Cada uno de los clientes, niños en su mayoría, constituyen un mundo. En cada momento, sus exigencias deben ser atendidas y ante el reclamo de una hamburguesa debemos reaccionar montando un puesto que las expenda. Pero las



El presupuesto en investigación (abajo) es crucial para hacer que nuestro parque sea cada vez más atractivo. El fracaso en los negocios no debe ser tan nefasto como en Theme Park (derecha), donde la incompetencia finaliza como en El Gran Salto.



Uno de los puntos fundamentales en los que se asienta Theme Park es el de la competición que se establece con el resto de parques del mundo, en la que se evalúan la seguridad, ambiente, diversión, tecnología y calificación total.



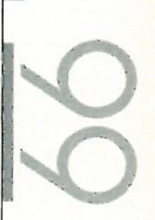
hamburguesas producen sed y por tanto la siguiente necesidad es la de beber. Al pasar las horas, los refrescos y los nervios de las atracciones aprietan y la paciencia para encontrar un lavabo es mínima, por lo que también hay que estar al quite y construir donde se debe, por aquello de la discreción.

Theme Park es sencillo en ideas, crear un parque, pero no en su desarrollo: gestión, control de finanzas y precios, previsión de incidentes, atención al usuario, etcétera. El juego guarda mucha enjundia, por lo que es necesaria una lectura previa del manual antes de iniciar la partida. Lectura, por otra parte, que hará que nuestros movimientos tengan el sentido correcto.

Si hubiera que considerar la puntuación final de *Theme Park* en función de sus efectos gráficos, *scrolles*, definición de personajes o decorados, la nota sería escasa. Pero lo importante está en el contenido y no en el continente, en las horas y horas de juego ininterrumpidas que podemos disfrutar creando nuestro parque de atracciones. Por si este argumento no fuera suficiente, la gran cantidad de niveles de dificultad garantizan una larga vida al título.

Un aviso: abstenerse jugadores con ansias de disparo o anhelos de rapidez y saltos al vacío. *Theme Park* va despacio pero seguro. Su calidad es incontestable como ya lo era en la versión PC, que ha cautivado a las 'frivolas' consolas.



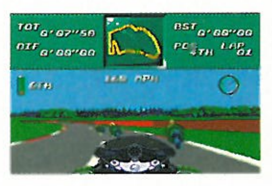


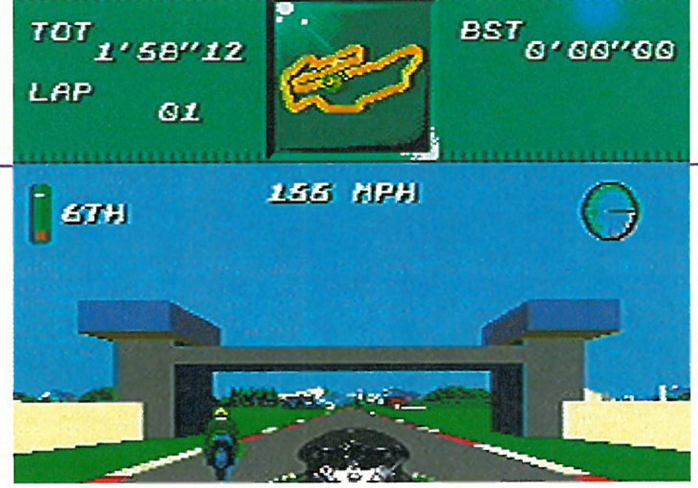
Kawasaki Superbikes

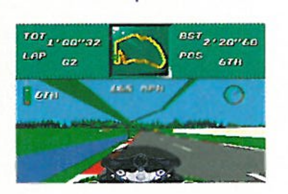
por Javier S. Fernández

Nombre original : Kawasaki Superbikes
Realización : 1995
País : Gran Bretaña
Compañía : Domark
Programación : Lankhor
Soporte : Cartucho / 16 Mb

Los gráficos poligonales de Kawasaki parecen hirientes vistos los resultados de otras consolas mayores. Para su segmento, es un gran producto.



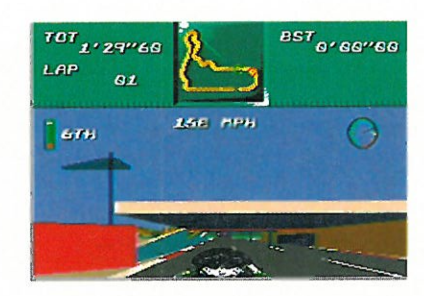




La gran sensación de velocidad de Kawasaki Superbikes recuerda a la de F-1, también de Domark, aunque éste utilizaba monoplazas y no motos.

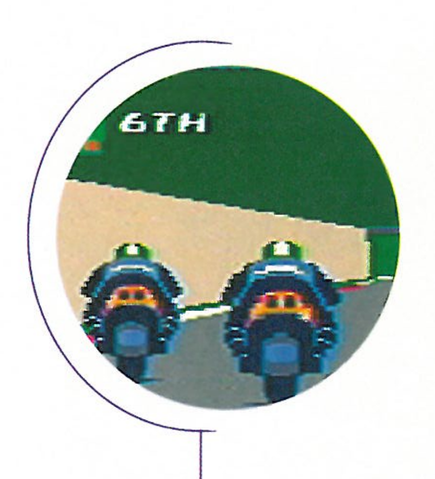
La perspectiva tomada por el juego recuerda a una vieja producción de Digital Integration llamada T.T. Racer, pero con gráficos vectoriales y algunas formaciones de polígonos rellenas.

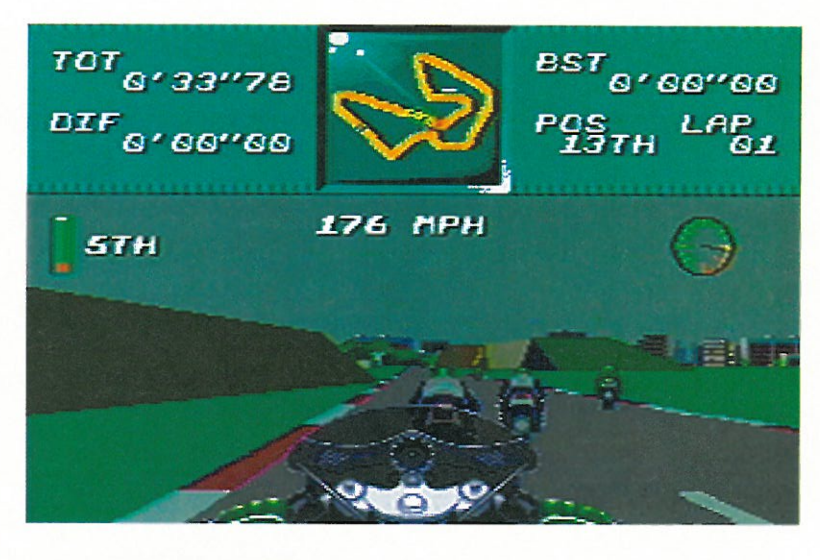
Los buenos programas tienden a perpetuarse. Domark ha devuelto el goce de jugar con un sobresaliente cartucho de conducción al malherido usuario de Mega Drive. *Kawasaki Superbikes Challenge* es la consecuencia de un magnífico lanzamiento llamado *F-1*, que en su día desafió en los 16 bits de Sega, en rapidez y diversión, al mismísimo *Virtua Racing SVP (Sega Virtua Procesor)*.
Las bases del programa se asientan en los pocos pero efectivos polígonos que muestra en pantalla,



con los que traza minicolinas, túneles o boxes, y los suaves reescalados de todos los elementos que ofrecen una gran sensación de velocidad. Hay que recalcar la celeridad de las acciones que, junto al sonido y al movimiento real de la moto, proporcionan a *Kawasaki Superbikes* un indudable puesto de privilegio dentro de los programas de conducción.

El primer programa con elementos adquiridos por Domark es el *T.T. Racer* para Spectrum, realizado por Digital Integrations, donde se



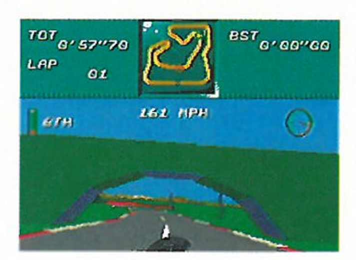


Como en cualquier juego de competición, ya sea de coches o motos, las opciones de cambio y mejoras de nuestra máquina están contempladas.

Los efectos de aceleración de la moto (el morro se levanta como si hiciéramos un caballito) están muy logrados. Los escenarios son sobrios aunque cumplen su papel.

Los objetos que forman el decorado (derecha) no tiene gran definición, pero están resueltos con habilidad y el resultado final es óptimo. La sensación de velocidad se consigue.



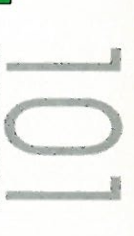


utilizaba la misma perspectiva. En ésta, el único elemento entre el jugador y la pantalla es el manillar de la moto con el cuadro de mandos, lo cual otorga una sensación de rapidez con claras ventajas sobre cualquier otro juego del mismo género, léase *Road Rash* o *Super Hang On*. La velocidad se potencia con la inclinación del decorado al tomar una curva o relizar un giro, al contrario de lo que sucede en los simuladores tradicionales donde la inclinación la sufre el *sprite* protagonista.

Domark se ha lanzado con red al campeonato de Superbikes, una vez conocida la gran acogida de su magnífico *F-1* y las técnicas que éste utilizaba, para demostrar que querer es poder: las excusas de muchas compañías que han perpetrado simuladores de condución son simplemente carencias. Mega Drive está necesitada de títulos así.







Hot Blooded



Family

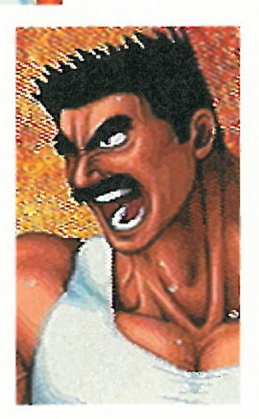




Las magias resultan espectaculares por los agradables efectos de ghost layering. Como podéis observar, el bigotes se parece a Haggar, el protagonista de Final Fight de Capcom.







por Gonzalo Herrero

Nombre original : Hot Booded Family
Realización : 1994
País : Japón
Compañía : Tecno Soft
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

El género *beat'em up* ha sido durante muchos años el preferido por los grandes entendidos de los videojuegos. Como en tantas otras cosas, en este mundo unos tienen la fama y otros cardan la lana; Data East los inventó en 1985 al crear *Kung-Fu Master*, y Tradewest consolidó el género un año más tarde con *Double Dragon*. Este último, junto con el *Final Fight* de Capcom, se llevaron la gloria.

Para ser justos, hay que decir que el género ha dado al mundo del videojuego grandes clásicos, tanto en sus versiones primitivas para recreativas como en las posteriores conversiones a consolas y ordenadores. *Double Dragon* y sus cinco partes; *Golden Axe* de Sega,

Armas y magias



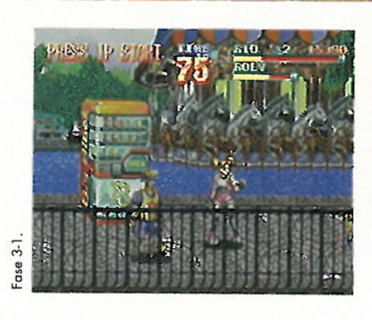
Fase 1-2.



Sobre la montaña rusa.

Disparando a discrección.

Fase 1-2. Arma: bazuca.



Fase 3-1.

El 'GO!' legendario del género beat'em up.

Como en cualquier beat'em up de buena familia, las armas que podemos conseguir para aniquilar a los enemigos o el mobiliario urbano son de especial importancia. Pocas son las cosas nuevas que ver en Hot Blooded Family.



Fase 3-3. En los ríos de lava.



Extremadamente peligrosa.

uno de los títulos que obtuvo el reconocimiento del público; las imitaciones con un nivel alto aunque carentes de genialidad que se subieron cuando el carro ya estaba en marcha: *Streets of Rage* para Mega Drive con sus tres partes; *Legend* y *Sonic Blastman* para Súper Nintendo; las continuaciones de *Final Fight* y las copias *made in Capcom* estilo *Knights of the Round* o *King of Dragons*; *Batman Returns* de Konami; o el *Robo Army* de Neo Geo, son los títulos que debemos salvar de una larga lista de juegos que alimentaron, por su falta de originalidad, el fondo de los cajones de usuarios desengañados.

Desde el mismo instante que se anunció por parte de las grandes compañías la creación de las nuevas consolas, la idea de la adaptación de viejos o de nuevos juegos basados en los clásicos *beat'em ups* tomaba forma.

La primera compañía en explotar el género en la PlayStation ha sido Tecno Soft, aunque *Hot Blooded Family* tiene claros problemas para





Fase 2. Enemigo final.

Enemigos finales





Al final de cada fase nos espera un enemigo de mayores proporciones que el resto, al que tenemos que echarle paciencia. Las posibilidades de PlayStation se han desaprovechado para haber puesto en escena rivales de mayor empaque.



Fase 3. Enemigo final.



El programa es reiterativo y monótono.

trasmitir su esencia. Existe una razón fundamental para censurar el juego: no mejora desde la máquina de Sony nada de lo que hemos visto durante los últimos tres años en las consolas de 16 bits. La PlayStation le queda grande a Tecno Soft, es mucha máquina para tan poco juego.

Como mandan los cánones de un *beat'em up* que se precie de serlo, los personajes se mueven dentro de un radio de acción limitado donde aparecen objetos que podemos derribar para sacar *bonus* de energía, puntos o dinero. Las cabinas telefónicas de los grandes clásicos se han sustituido por máquinas de refrescos o postes de teléfonos que, al golpearlos, caen sobre el suelo de forma aparatosa, en un efecto gráfico que ya utilizó *Probotector* de Mega Drive, aunque en el título de Konami lo que se caía era todo un edificio, lo cual posee más mérito.

Hot Blooded Family trasmite dos sensaciones. La primera es que estamos jugando con algo ya conocido, la segunda es que lo estamos haciendo en una máquina sensiblemente inferior a la PlayStation o, lo que es lo mismo, que se desaprovechan sus posibilidades para hacer cosas mejores, por más que se hayan introducido efectos gráficos de *ghost layering*, deformaciones o un mayor número de elementos en pantalla para cubrir el expediente.

El análisis del juego nos obliga a una reflexión: cuando se juega a *Hot Blooded Family* uno tiene la impresión de haberlo hecho previamente, de haber visto todos sus elementos, de haber eliminado a sus enemigos. El programa de Tecno Soft cojea en animaciones, decorados, golpes de los personajes y lentitud de movimientos. Los incondicionales al género pueden comprarlo, los más exigentes deben esperar a que alguien decida innovar. PlayStation también sufre la llegada de juegos con calidad justita, con recursos pírricos.

ÚLTIMA



Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto Jefe de Publicidad
Felipe Morano

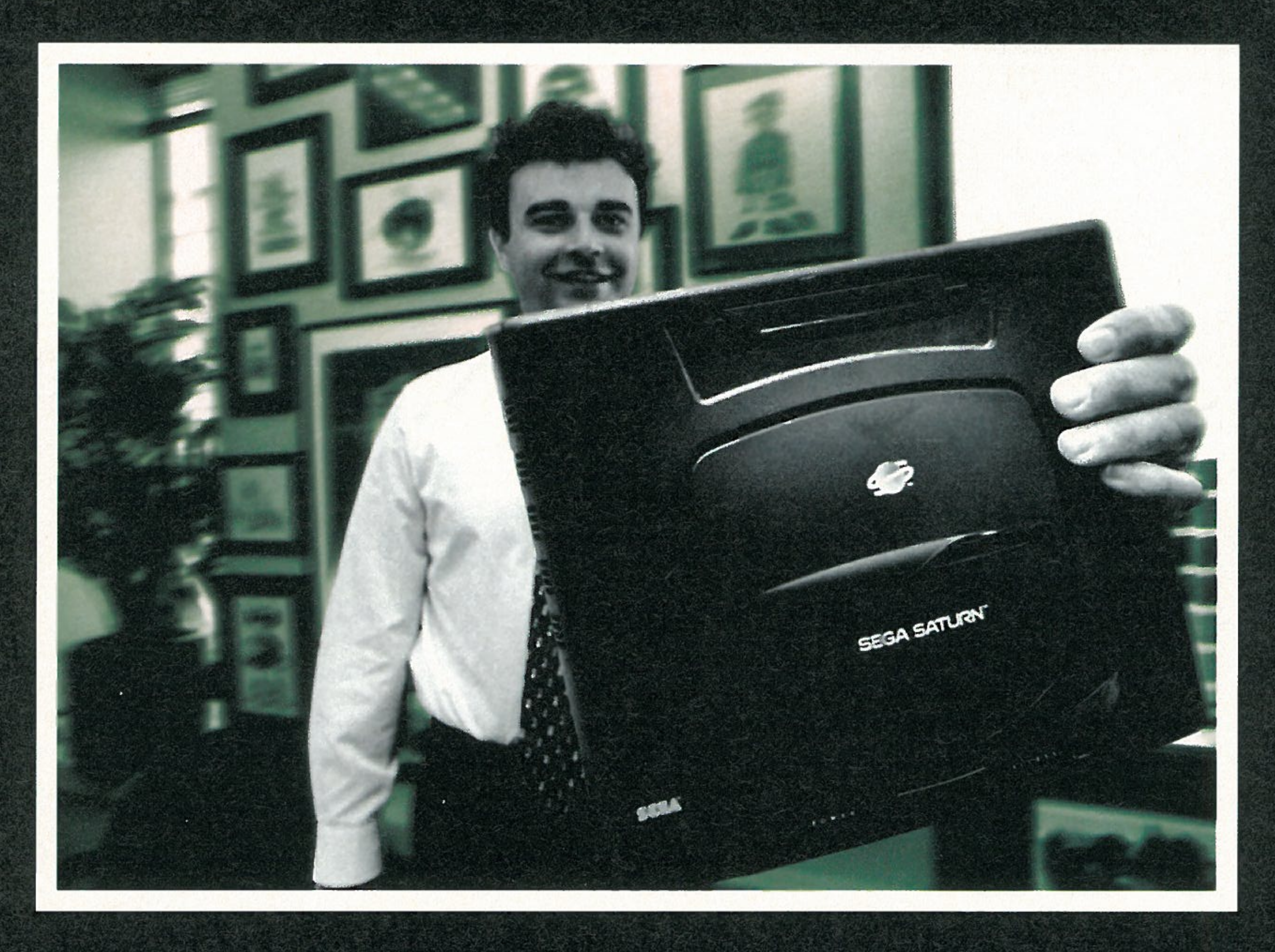
C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)

Tel: (91) 803 21 42

Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.





José Ángel Sánchez

Consejero Delegado y Director General de Sega

"Sega tiene una clara vocación de liderazgo"

por J. Luis Sanz

José Ángel Sánchez es, desde el 1 de enero de 1995, el Consejero Delegado y Director General de Sega Consumer Products S.A, en sustitución de **Paco Pastor**. Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad Complutense de Madrid, este segoviano de 28 años tiene la difícil y apasionante tarea de situar en el mercado español a la Saturn por encima de la PlayStation de Sony y la Ultra 64 de Nintendo.

– ÚLTIMA: ¿Qué es Sega y cuáles son sus pretensiones?

– José Angel Sánchez: Sega es la compañía que ha triunfado dentro del mundo de los videojuegos por encima de cualquier otra en los últimos tres años, la compañía que ha copado las cuotas de mercado del sector. Todos sabemos la supremacía disfrutada por Nintendo y su NES en Japón y Estados Unidos hasta hace tres o cuatro años, y lo que supuso para este sector la llegada de la Mega Drive como consola de 16 bits. El año 95 es un año de transición, donde las consolas de 16 bits empiezan a ser concebidas como sistemas en decadencia, y donde todas la expectativas están puestas en las nuevas máquinas. Sega es una compañía de entretenimiento electrónico que pretende capitalizar el ocio en la calle con los *Family Parks* y los salones recreativos, y estar presente en el ámbito doméstico. Sega tiene una vocación clara de liderazgo, que es indiscutible en el sector de las recreativas. Lo que está en juego en este momento es el posicionamiento de la Saturn en el mercado.

– ¿Cuál es ahora mismo la cuota de mercado que tiene Sega y el resto de sus competidoras en España?

– Según datos Nielsen computados hasta febrero de este año, y si nos limitamos al sector de los 16 bits, Sega tiene el 61,9% del mercado español con Mega Drive, frente al 38,1% de Súper Nintendo. La diferencia es evidente. Sega en España tiene la mayor cuota de



"Sega tiene el 61,9% del mercado de los 16 bits en España con Mega Drive, frente al 38,1% de Súper Nintendo"

mercado del mundo, por encima incluso de Japón.

– ¿Cómo interpreta estos datos?

– Una cosa que Sega siempre ha hecho en nuestro país es destinar un alto presupuesto a la investigación. Todos los años sacamos un estudio de imagen, y siempre que hacemos una campaña realizamos un test posterior para saber el impacto que ésta ha tenido. El estudio de imagen hecho por Eco Consulting, en febrero, preguntaba a 600 chavales qué idea tenían de Sega y Nintendo. Salvo en la pregunta de "¿qué marca tiene mejores juegos?", Sega ganaba la partida a Nintendo en tecnología más avanzada, compañía líder, mejores consolas, publicidad más atractiva y preferencia global.

– Hablemos del Mega CD. No puede ser contraproducente que el producto se quede atrás en tan solo dos días ante el nacimiento de las nuevas máquinas.

– El Mega CD supuso la llegada de la tecnología CD ROM al mundo de los videojuegos, y programas con imágenes reales como *Night Trap* o *Tomcat Alley* han podido ser experimentados por los consumidores gracias a que Sega desarrolló esa tecnología. Es cierto que la comercialización del Mega CD no ha sido todo lo brillante que cabía esperar, pero no lo ha sido porque el mercado ha evolucionado con muchísma rapidez, tanta que Sega ha tenido que destinar sus medios en investigación y desarrollo a los nuevos proyetos, especialmente de la Saturn.



– ¿No es el mismo caso del 32X?

– Es distinto, el 32X representa un avance importantísimo respecto de las consolas de 16 bits. Es 40 veces más rápido que la Mega Drive. Todavía no ha dado todo lo que puede dar. A finales de este año sacaremos *Virtua Fighter* y probablemente un gran simulador de fútbol.

– ¿El apoyo de las compañías de *software* a la 32X es real? Parece que la ilusión ha decrecido peligrosamente.

– Los *third parties* han sido muy poco receptivos porque estaban todos envueltos en los desarrollos de las nuevas máquinas.

Algunos de ellos han empezado a desarrollar y me consta que existirán títulos importantes a finales de año. No se puede decir que haya habido un apoyo masivo de las compañías de software a la 32X, y por tanto Sega se ha planteado la alimentación de la máquina con desarrollos propios. Una de las claves de su futuro va a ser *Virtua Fighter*. El 32X representa la única posibilidad de renovar un parque de 600.000 Mega Drive hacia una tecnología que realmente es de 32 bits. En la medida que Sega sea capaz de arroparlo con juegos de calidad, tendrá posibilidades para la próxima campaña.

– Si Sega va a potenciar el 32X como dice, ¿qué pinta el Mega CD en todo esto?

Sega España va a lanzar casi el mismo número de juegos para Mega CD que para Mega Drive este año, por lo que el consumidor que compró Mega CD y el que lo haga ahora no debe sentirse desamparado. Estamos hablando de juegos magníficos como *Striker CD* o *Farenheith*. El consumidor que tenga que elegir entre el 32X y el Mega CD probablemente verá más arropada la línea de lanzamientos del primero. El auténtico privilegiado es aquél que posee los dos, porque vamos a lanzar productos en CD para la 32X que son muy espectaculares.

– ¿Seguirá siendo Mega Drive la consola con más títulos?

– Efectivamente. Piense que cuando Sega desarrolla un juego para Mega Drive, debe realizar las versiones de Mega CD y 32X a la vez.

– ¿Cómo cree que se va a comportar el mercado?; ¿volverán a repetirse las cifras de venta de las Navidades del 91 y 92?

– Yo creo que las nuevas consolas representan un concepto más amplio de lo que es un videojuego. Saturn es compatible con Vídeo CD mediante una placa MPEG. El tipo de control que permite sobre la imagen y el sonido era impensable hace muy poquito tiempo. Saturn es mucho más que una máquina de videojuegos. Las nuevas consolas reafirmarán la idea de que el videojuego no es una moda, sino una forma de ocio que se ha instaurado en el mundo para siempre, como la música o el vídeo.

– ¿Pero el mercado volverá a ser el que fue, o la cosa va a cambiar?

– Todo depende única y exclusivamente de los precios. ¿Pueden las nuevas consolas situar el mercado en los niveles del 92?, desde mi punto de vista, no hay ninguna duda. La experiencia de juego que proporciona *Daytona USA* es tan distinta a lo conocido hasta ahora que puede posicionar al mercado en esos niveles e incluso mucho más lejos. Que eso ocurra antes o después es un puro problema de precios.

– ¿Por qué Sega no ha decidido hasta hoy vincularse a su departamento de recreativas?

– Es cierto y lo desconozco. Quizá porque el Saturn es ya capaz de reproducir los desarrollos hechos para recreativa de una forma casi automática.

– ¿No hay reprogramación?

– No, por eso a Sega se le presenta un negocio muy rentable en los próximos años. Es indudable que el coste del desarrollo de *Daytona USA* está más que pagado por el éxito conseguido en la recreativa. Fíjese cuánto puede representar la venta del videojuego para Saturn. Esa sinergia entre el mundo de los recreativos y el de las consolas es, en mi opinión, la clave para el posicionamiento de Sega en el mercado de los 32 bits. Este es un mercado donde van a cobrar una importancia capital los juegos exclusivos, el juego que sólo tú puedes conseguir para Saturn y que los demás no podrán disfrutar. Y ahí Sega tiene una ventaja fundamental: su liderazgo dentro de las máquinas recreativas. Es indudable que ninguna otra máquina podrá servir de base para jugar a *Daytona USA*, *Sega Rally*, *Virtua Fighter* o *Virtua Cop*. Son juegos creados y desarrollados por Sega. Esa es una de las claves del éxito de la Saturn en Japón. Sólo el anuncio de que *Daytona USA* estaría disponible el 1 de abril ha disparado las ventas de la máquina frente a PlayStation.

"El videojuego no es una moda, sino una forma de ocio que se ha instaurado en el mundo para siempre, como la música o el vídeo"

– Nintendo afirma que su consola costará 250 dólares (35.000 pesetas) y tendrá cartuchos.

– No tengo datos como para saber a qué precio va a vender Nintendo. Parece ser que en Estados Unidos lo hará a 250 dólares, pero no hay ninguna confirmación de lo que ocurrirá en Europa. Es más, hay una afirmación explícita de que no hay un precio oficial en el Viejo Continente. Yo tengo la sensación de que Nintendo tiene la obligación de vender a ese precio si hace una máquina basada en cartuchos.



– ¿Qué opinión le merece el hecho de que Nintendo haya apostado por el cartucho, un soporte más caro de producir que un CD?

– Yo creo que en el fondo lo que hay es una separación en las estrategias. Nintendo pretende crear un parque de muchas máquinas en poco tiempo, con un bajo coste del hardware, y sumergirse en un mercado de venta de cartuchos que tiene una serie de problemas muy graves de rentabilidad. El cartucho es un soporte traicionero en el sentido de que cuesta mucho fabricarlo y es imposible ponerlo a un precio de mercado asequible. Sega y Sony, en cambio, han escogido el otro camino: hacer una base en el tiempo que sirva para acometer un negocio rentable, basado en la venta de CD's, donde los costes de fabricación son mucho menores. Esta estrategia permitirá vender juegos de muchísima calidad a un precio muy competitivo. Por eso, Nintendo tiene la necesidad de vender más barato su hardware.

– Rafael Martínez, Product Manager de Nintendo España, afirmó en una entrevista concedida a ÚLTIMA que si Sega lanza en nuestro país la Saturn que se ha visto en Japón, se convertirá en la tercera en discordia. ¿Se lo cree?

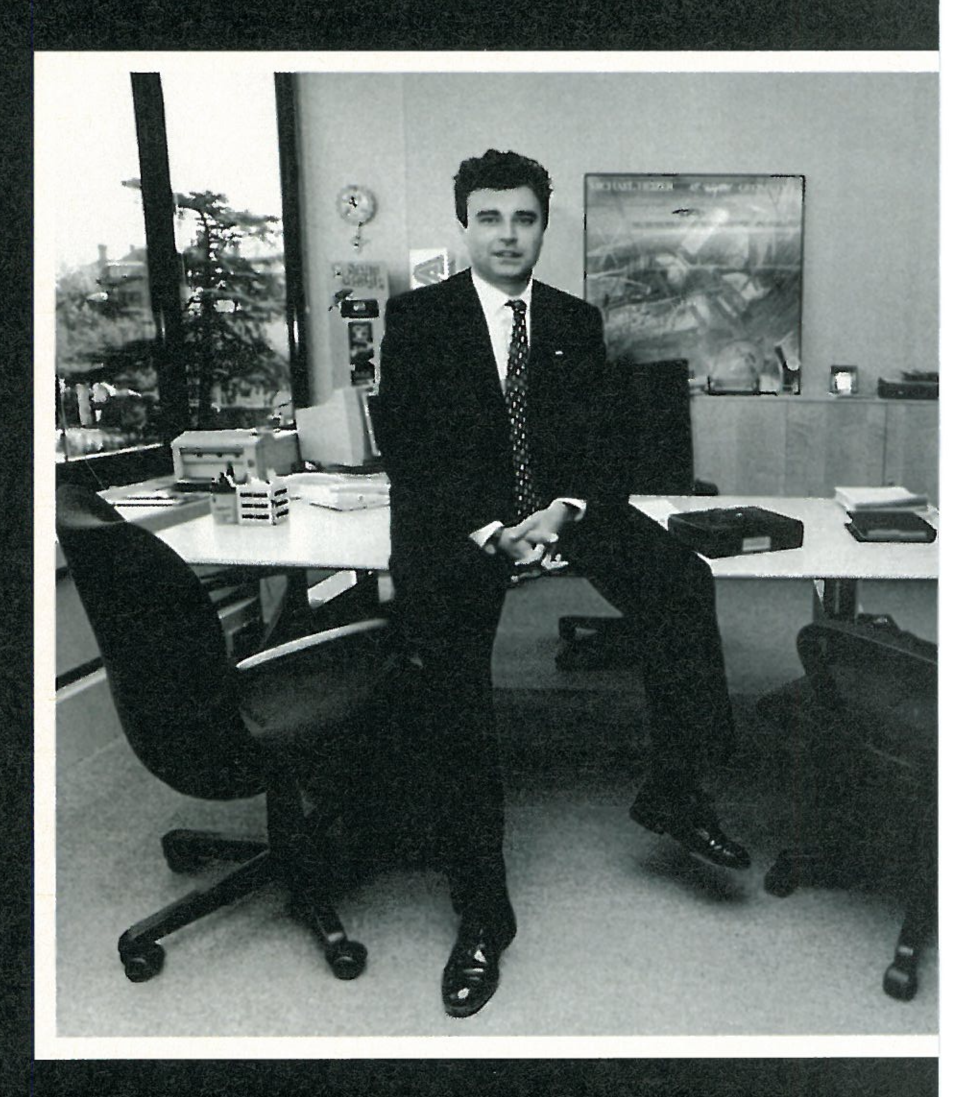
– A estas alturas del curso es indiscutible que los juegos hacen buenas o malas a las máquinas y no sus características técnicas.

Este mercado tiene ya unos años, y todos hemos visto hasta qué punto la fuerza de un lanzamiento puede vender una consola.

Cuando el consumidor compra una máquina, compra unas determinadas posibilidades de juego. Ya no estamos en el mercado de "los bits que tiene ésta o los polígonos que es capaz de generar aquella", eso es una simplificación exagerada del mercado. En el sector va a mandar aquella máquina que proporcione las más increíbles experiencias de juego. Creo que quien está mejor posicionado para el mercado de los próximos años es aquel que tiene la licencia de *Daytona USA* o *Virtua Fighter*. Las características técnicas no son más que un elemento, pero no un fin en sí mismo.El fin es el juego, no los polígonos, ni el número de megas.

– Lo que parece claro es que la ultra 64 parte con una ventaja a nivel tecnológico, porque conoce las máquinas que están en la calle.

– Quizá por ese motivo Nintendo está tardando tanto en lanzar la consola al mercado, podría ser que esté pensando en qué cosas puede incorporar que no tengan las demás consolas. Sin embargo, se presume la creación de un parque inmenso de consolas donde el factor oportunidad y el llegar primero va a ser importantísimo.

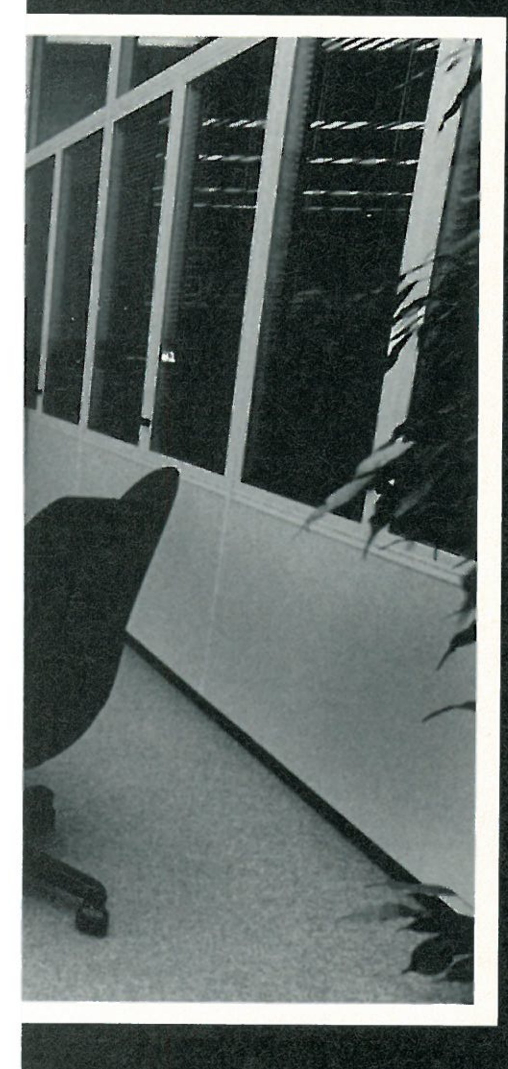


"Cuando el jugador compra una máquina compra unas determinadas posibilidades de juego. Las características técnicas de una consola no son un fin en sí mismas"

– ¿Antepone Sega la oportunidad a la calidad final del producto?

– No es exactamente ese planteamiento. Yo particularmente no sé nada de la consola de Nintendo, sé que va a ser una máquina de 64 bits, sé que hay una serie de compañías inmersas en su desarrollo, pero de momento no he visto nada, desconozco siquiera si algún día llegará al mercado. No puedo decir en este momento si será mejor o peor.

Por eso, no es que Sega anteponga los factores de tiempo a los de calidad en sus lanzamientos, simplemente la existencia de Saturn es un hecho y la existencia de Ultra 64 un acto de fe.



– Durante estos últimos años, Sega ha bombardeado las vitrinas de toda España con multitud de juegos para Mega Drive que, en algunos casos, no cumplían con los niveles mínimos de calidad. ¿Seguirá esta política o serán más selectivos?

– Seremos más selectivos. Este año hemos realizado sobre los planes iniciales una drástica reducción de títulos, para ofrecer verdaderamente aquellos juegos que traspasen ese umbral de calidad. Hasta el momento hemos lanzado una gran cantidad de juegos para darle al consumidor muchas posibilidades de elección. Esto nos ha ayudado mucho a conocer las tendencias.

– ¿Sega tiene proyectos para abrir parques temáticos en España?

– Sí, son los llamados *Sega Family*. En España Sega va a construir dos tipos de parques: los *Family Entertainment Centers*, que se llevarán a cabo con un inversor, y los *Theme Parks*, que serán proyectos propios de la compañía.

– ¿Cuándo podremos disfrutar de estos centros?

– Es difícil saberlo porque la legislación española es un poco complicada en este sentido, la burocracia está siendo dura. Lo único que podemos afirmar es que antes de finalizar el año veremos los primeros *Family Entertainment Centers*, aunque no puedo dar más datos. Sega Japón tiene puestas muchas esperanzas en ellos.

"En la sinergia de las recreativas y las consolas de Sega está la clave para el posicionamiento de la Saturn en el mercado de los 32 bits"

– ¿Sega está convencida de que su actual hegemonía se consolidará con la Saturn?

– Nuestra hegemonía actual no es una cuestión opinable, se deriva de datos perfectamente contrastados. Es indiscutible. Sobre la hegemonía futura tengo la sensación de que va a ocurrir en España lo que está ocurriendo en Japón: Sega se posicionará en el mercado de los 32 bits como líder indiscutible.

– ¿Cómo se situaran las demás consolas?

– Probablemente, el esfuerzo inversor que anuncia Sony y la expectación que está creando con la PlayStatiom puedan dar frutos. Nosotros siempre hemos sido una compañía humilde, no nos ha gustado pecar de prepotentes. Habrá espacio en el futuro para todo el mundo, pero Sega es una compañía con una clara vocación de liderazgo y va a hacer prevalecer toda su experiencia como empresa de videojuegos que vive de los videojuegos. Tenemos que demostrar que no estamos aquí de una forma circunstancial. Somos una compañía que necesita el éxito de Saturn en los próximos tres años y pretendemos garantizarlo.

– ¿Se están deteniendo las ventas de consolas de 16 bits a la espera de los nuevos soportes?

– No, es curioso, pero no está ocurriendo. Este año será un año en el que las consolas de 16 bits venderán mucho, fundamentalmente por una cuestión de precio.

– Haga un esfuerzo y díganos cómo ve el futuro.

– Para garantizar el futuro es imprescindible estar trabajando en formato CD. Las consolas que no manejen ese soporte quizá cuenten con un *handicap* que ya en el 96 será insalvable. Dentro de las consolas que tienen CD ROM creo que vencerá aquella que sea capaz de ofrecer los juegos de mejores licencias. El *software* exclusivo cobrará una importancia fundamental, y en ambos sentidos Saturn tiene todas las de ganar.

El poder de la Jaguar



Primero, darles la enhorabuena por su magnífica revista. Me gusta mucho su estilo tan sobrio. Permítanme presentarme. Estoy terminando la carrera de diplomado en Informática (grado medio). Tengo interés en arquitecturas informáticas y nuevos desarrollos.

[...] En la página 62 de **ÚLTIMA 2**, donde comentan las especificaciones de la Atari Jaguar, ustedes indican que tiene una tecnología de 32 bits, "que desaprovecha la capacidad real de la Jaguar para cargar datos a 64 bits". Pues bien, puedo confirmarles que el bus de datos de esta máquina tiene 64 líneas (contadas una a una). El chip Tom tiene acceso a todas ellas. Lo de 32 bits no lo entiendo. Quizás se refieren ustedes a que lleva un 68000 de Motorola (que es un procesador de propósito general de 32 bits de datos, 24 de direcciones, 16 bits de bus de datos) igual que las consolas Sega. Pero han cometido el mismo error que yo mismo cometí cuando me entrevistaron en un programa de radio local dedicado a los videojuegos. Allí también dije que aunque hubiese un bus de 64 bits, el procesador era de 16. Mi error –y el suyo y del resto de las revistas especializadas– era creer que el procesador central de la consola era el 68000. Pero después de leer varios comentarios de programadores sobre la Jaguar, se llega a la misma conclusion: el programa de juego esta funcionando entre los cinco procesadores. Sí, son cinco los procesadores de la Jaguar. Resula que los chips Tom y Jerry son eso, chips, pero en su interior guardan más de un sistema. Y son tan versátiles, que una misma función puede ser realizada por más de un procesador (el programador del *Tempest 2000*, **Jeff Minter**, dice que los procesadores 'compiten', en vez de cooperar). El chip Tom contiene tres procesadores: el GPU de 32 bits, el OP de 64 bits y el Blitter de 64 bits. El chip Jerry sí es de 32 bits. El quinto procesador es naturalmente el 68000. Detalle: de los cinco procesadores, sólo dos tienen una arquitectura interna completa de 64 bits.

Después de todo este galimatías, se darán ustedes cuenta de que es muy difícil decidir cuando un sistema es de cierta cantidad de bits. [...] Yo me quedo con la idea de que hay 64 líneas de datos y que el GPU puede acceder a ellos en un único ciclo de reloj. Y que el 68000 NO ES LA CPU. Sólo sobre el chip Tom viene reseñada esa palabra. Y su velocidad es superior a 26Mhz, no a 13,3 Mhz como indican en la página 63 de **ÚLTIMA 2**.

[...] La presencia del chip de Motorola fue una imposición de Atari a los diseñadores originales de la Jaguar, porque de esta manera los programadores tendrían un acceso más sencillo al aprendizaje de esta máquina: hay muchos más programadores de 68000 –un chip muy conocido– que los que pudiera haber de un sistema Risc completamente desconocido –los chips Tom y Jerry–. Pero la idea original era no tener CPU. Consecuencias: aunque hay algún juego que utiliza casi en exclusiva el Motorola –como el *Brutal Sport Football*– Atari está pidiendo a los programadores que lo utilicen exclusivamente para dos tareas: 1º. Leer e instalar el código principal en el resto de los procesadores. 2º. Leer los Joysticks.

¿Creen ustedes que esas dos operaciones son tan principales como para darle la categoría de CPU al 68000? Incluso la operación de leer los joysticks la puede realizar el GPU.

Resumen: el Motorola es el centro de operaciones, porque inicializa y controla al resto de los procesadores, pero no es el centro de poder de la Jaguar –frase tomada del diseñador de la consola, en una entrevista que les adjunto– (efectivamente, la carta de Joaquín Ferrero venía acompañada de un disquete con una entrevista a **John Mathieson** y archivos obtenidos de Internet que corroboran todas sus afirmaciones y que **ÚLTIMA** ha comprobado una por una). En esa misma entrevista viene un comentario muy acertado de que el sistema es de 64 bits donde se necesita de verdad ese ancho, como por ejemplo en el movimiento de información de un lugar a otro de la memoria. Pero en aquellas situaciones en las que no sea necesario, sólo es de 32 bits, como por ejemplo la composición musical y el tratamiento 3D de los polígonos. No es necesario una precision de 64 bits para controlar un entorno virtual de políonos en 3D.

[...] La resolución de la Jaguar en pantalla puede llegar hasta los 800x576 pixels –más de 1300 con *hard* adicional–. Es la mayor resolución grafica de todas las consolas. Otra cosa es que los

juegos la utilicen, claro.

[...] Todavía hoy en día, Atari sigue anunciando la Jaguar como la PRIMERA y ÚNICA consola de 64 bits del mercado, pese a quien pese. Naturalmente, en cuestión de publicidad se puede exagerar lo que se quiera, pero el resto de las empresas se han visto obligadas a aumentar la velocidad de sus sistemas de 32 bits para superar –y lo han conseguido– las prestaciones de la Jaguar. Claro que la Jaguar se empezó a diseñar en 1990...

Joaquín Ferrero (Valladoliz)

Felicitaciones

Simplemente superior. Nunca he tenido confianza en que una revista de videojuegos española tuviese la más mínima calidad, a pesar de que suelo comprar los números uno de las que aparecen para darles una oportunidad. Pero vosotros me habéis obligado a tragarme todas mis opiniones.

– ¿Sabéis si está pensado hacer algún tipo de juego como el antiguo *Dragon's Strike* de PC para PlayStation o Ultra 64, o algún otro como *Wing War* de Sega para las mismas consolas?





– ÚLTIMA: En este momento desconocemos cualquier proyecto para Ultra 64 más allá de *Killer Instinct, Cruis´n USA* y *Mortal Kombat III*, los únicos títulos que Nintendo asume oficialmente. Lo demás es hermetismo y silencio. Oficiosamente se afirma que se van a realizar conversiones de los grandes clásicos de la compañía, como *Zelda, Mario* o *StarFox*. Se ha escrito mucho sobre este particular, pero nadie ha pasado el umbral del rumor. El único juego parecido a *Dragon's Strike* es *Panzer Dragoon* para Saturn.

– Dado que la Saturn tiene la opción de idioma en castellano, ¿significa eso que ya no habrá problemas de compatibilidad con PlayStation, Ultra 64 y Saturn entre NTSC-PAL?

– El mercado, sea de 16, 32 ó 64 bits, se comporta con las mismas pautas, por lo que las cosas seguirán como hasta ahora, es decir, un mundo de incompatibilidades. El idioma en el menú de Saturn es anecdótico, puesto que si los juegos no incorporan textos en castellano, de nada sirve lo demás.

P.D.: por favor, mantened la dignidad y no uséis motes estúpidos.

Jorge Hernández (Barcelona)

Estándar MSX

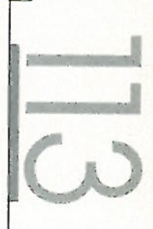
Estimados amigos de **ÚLTIMA**, el motivo de esta carta es expresar nuestro agradecimiento a todo el equipo de redacción, por haber demostrado por primera vez (asombrados estamos) que una revista puede ser plenamente plural. Os aseguramos que en todo el mundo del MSX no se ha parado de hablar de la publicación de la carta del club BOIXOS de Badalona. [...] El 14 de mayo hay una convención de usuarios MSX de España en Madrid. [...] Os feliciamos por haber demostrado que la pluralidad existe; si seguís así, os auguramos un rotundo éxito, que esperamos siga hablando del olvidado MSX que es, fue y seguirá siendo el estándar mejor pensado del mundo.

Club MSX Power Replay (Madrid)

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.

M.V. Editores no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.



ÚLTIMA


MV
EDITORES